

**Keltische Mythologie im  
Fantasyroman der Gegenwart**  
**Dargestellt an Evangeline Walton,  
Marion Zimmer-Bradley und Stephen Lawhead**  
**Mit einem Ausstellungsprojekt**

**Diplomarbeit**  
im Fach Kultur- und Literaturwissenschaft  
Studiengang Bibliotheks- und Medienmanagement  
der  
Fachhochschule Stuttgart –  
Hochschule der Medien

**Anja Keinath**

Erstprüfer:	Prof. Dr. Volker Wehdeking
Zweitprüfer:	Prof. Dr. Maria E. Biener

Bearbeitungszeitraum: 01. Oktober 2003 bis 01. Januar 2004

Stuttgart, Januar 2004

## Kurzfassung

Die vorliegende Arbeit analysiert ausgewählte Fantasyromane der Gegenwart im Hinblick auf ihre Verwendung keltischer Sagen und Mythen. Dabei werden die keltischen Ursprünge typischer Fantasyelemente – wie Stein, Schwert oder Kelch – aufgezeigt und sowohl in ihrer urtümlichen Bedeutung als auch ihrer Funktion in den Romanen vorgestellt. Bei den Romanen handelt es sich um *Die vier Zweige des Mabinogi* von Evangeline Walton, *Taliesin* und *Merlin* von Stephen Lawhead und *Die Nebel von Avalon* von Marion Zimmer-Bradley. Zu Beginn wird eine Einführung in Geschichte, Wesen und Mythologie der keltischen Völker, insbesondere der der Britischen Inseln, gegeben. Abschließend werden Vorschläge für ein Ausstellungsprojekt zum Thema „Keltische Mythologie im Fantasyroman der Gegenwart“ gemacht.

**Schlagworte:** Kelten, Mythologie, Gegenwartsroman, Fantasyroman, Evangeline Walton, Stephen Lawhead, Marion Zimmer-Bradley

## Abstract

This Diploma Thesis analyzes the use of Celtic legendary and mythological material in three contemporary fantasy novels. The novels are *The Four Branches of the Mabinogi* by Evangeline Walton, *Taliesin* and *Merlin* by Stephen Lawhead and *The Mists of Avalon* by Marion Zimmer-Bradley. The Celtic origins of typical elements of fantasy literature – like stone, sword or chalice – are pointed out and presented both in their original meaning and their function within the novels. A background on the history, nature and mythology of the Celtic peoples, especially those of the British Isles, is also given. The thesis winds up with suggestions for an exhibition dealing with the subject of Celtic mythology within contemporary fantasy novels.

**Keywords:** Celts, mythology, fantasy novel, contemporary novel, Evangeline Walton, Stephen Lawhead, Marion Zimmer-Bradley

## Inhaltsverzeichnis

<b>Kurzfassung.....</b>	<b>2</b>
<b>Abstract.....</b>	<b>3</b>
<b>Inhaltsverzeichnis .....</b>	<b>4</b>
<b>Abbildungsverzeichnis.....</b>	<b>6</b>
<b>Vorwort.....</b>	<b>7</b>
<b>1 Einleitung .....</b>	<b>8</b>
<b>2 Keltische Mythologie .....</b>	<b>13</b>
2.1 Grundlegendes .....	13
2.1.1 Bedeutung von Mythologie .....	13
2.1.2 Die Kelten.....	15
2.1.3 Quellen .....	19
2.2 Götterwelt und Druiden .....	20
2.2.1 Das keltische Pantheon.....	20
2.2.2 Die Rolle der Druiden .....	22
2.3 Grundthemen im Glaubenskosmos.....	23
2.3.1 Hainfeste.....	23
2.3.2 Anderswelt.....	25
2.3.3 Heilige Orte .....	26
2.3.4 Heilige Gegenstände und Tiere .....	27
2.3.5 Questen .....	29
2.3.6 Druide / Weiser.....	30
2.3.7 Hexe / Zauberin .....	32
<b>3 Die Romane .....</b>	<b>35</b>
3.1 Evangeline Walton: Die vier Zweige des Mabinogi .....	35
3.1.1 Leben und Werk .....	35
3.1.2 Gesamtkomplex .....	37
3.1.3 Struktur und Erzählperspektive .....	40
3.1.4 Hauptthemen und durchgängige Motive .....	41
3.1.5 Protagonisten .....	44
3.1.6 Weitere Einzelmotive .....	47
3.1.7 Sprache und Stil.....	48
3.1.8 Die Botschaft des Romans.....	50
3.2 Stephen Lawhead: Taliesin, Sänger und Seher. Merlin, Magier und Krieger.....	51

3.2.2	Gesamtkomplex .....	53
3.2.3	Struktur und Erzählperspektive .....	55
3.2.4	Hauptthemen und durchgängige Motive .....	57
3.2.5	Protagonisten .....	61
3.2.6	Weitere Einzelmotive .....	67
3.2.7	Sprache und Stil.....	69
3.2.8	Die Botschaft des Romans.....	70
3.3	Marion Zimmer-Bradley: Die Nebel von Avalon .....	72
3.3.2	Gesamtkomplex .....	74
3.3.3	Struktur und Erzählperspektive .....	75
3.3.4	Hauptthemen und durchgängige Motive .....	75
3.3.5	Protagonisten .....	80
3.3.6	Weitere Einzelmotive .....	84
3.3.7	Sprache und Stil.....	86
3.3.8	Die Botschaft des Romans.....	87
<b>4</b>	<b>Quervergleich.....</b>	<b>88</b>
<b>5</b>	<b>Zusammenfassung .....</b>	<b>92</b>
<b>6</b>	<b>Ausstellungsprojekt.....</b>	<b>95</b>
6.1	Belletristik .....	95
6.2	Sachbücher .....	98
<b>7</b>	<b>Literatur- und Quellenverzeichnis.....</b>	<b>100</b>
7.1	Verwendete Quellen .....	100
7.2	Weitere Quellen.....	102
7.3	Abbildungsnachweise.....	104
<b>8</b>	<b>Anhang: Götterhäuser der Inselkelten.....</b>	<b>105</b>
8.1	Die wichtigsten irischen Götter .....	105
8.2	Das walisische Geschlecht der Don .....	106
8.3	Das walisische Geschlecht des Llyr .....	106
	<b>Glossar .....</b>	<b>107</b>
	<b>Erklärung .....</b>	<b>109</b>

## Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Cover <i>Die Vier Zweige des Mabinogi</i> .....	10
Abbildung 2: Cover <i>Taliesin und Merlin</i> .....	10
Abbildung 3: Cover <i>Die Nebel von Avalon</i> .....	11
Abbildung 4: Keltische Sprachgebiete einst und heute .....	16
Abbildung 5: Britannisches Adligenpaar um 200 v. Chr. ....	18
Abbildung 6: Goldener Torques .....	18
Abbildung 7: Klassische Darstellung eines Druiden .....	23
Abbildung 8: Kessel von Gundestrup.....	28
Abbildung 9: Taliesin .....	32
Abbildung 10: Morgan Le Fay .....	33
Abbildung 11: Brigantia .....	34
Abbildung 12: Ceridwen .....	34
Abbildung 13: Stephen Lawhead .....	51
Abbildung 14: Merlin als Myrrdin Wylt .....	57
Abbildung 15: Cernunnos.....	67
Abbildung 16: Marion Zimmer-Bradley .....	72

## **Vorwort**

Sagen, Mythen und Geschichte der keltischen Völker beschäftigen mich in meiner Freizeit seit Jahren, was unweigerlich zur ausführlichen Lektüre der Artussagen und schließlich von Phantastischer und Fantasyliteratur führte. Dabei fielen mir immer wieder die Zusammenhänge zwischen keltischem Gedankengut und verschiedenen Fanta-syelementen auf, die ich dann weiter erforschte.

Aus dem Wunsch heraus, die Erkenntnisse und Thesen, die sich dabei entwickelten, auch anderen zugänglich zu machen, entstand die Idee zu der vorliegenden Arbeit.

An dieser Stelle möchte ich Herrn Prof. Dr. Wehdeking danken, der es mir ermöglichte, diesen Wunsch in die Tat umzusetzen. Ebenfalls bedanke ich mich bei all denen, die mich durch ihr Interesse an dieser Ausarbeitung ermutigten, sowie für Diskussionen und Denkanstöße. Ein letzter Dank gilt den Korrektoren dieser Arbeit.

## 1 Einleitung

„Die Mythen sind die Träume der Völker“

Friedrich v. d. Leyen

Dank großartiger Werbekampagnen und ebenso großartiger literarischer Vorlagen strömen seit nunmehr zwei Jahren Millionen von Menschen auf der ganzen Welt in Buchläden und Kinos, um sich in den Bann eines teuflischen Ringes im *Herr[n] der Ringe* oder die Abenteuer des Zauberlehrlings *Harry Potter* ziehen zu lassen. Da die Begeisterung des Publikums noch lange nicht erschöpft scheint – und um keine Form der Mediatisierung auszulassen – wird gegenwärtig in London sogar ein Musical zu J.R.R. Tolkiens Meisterwerk produziert.<sup>1</sup> Fantasy boomt!

Dieselbe Begeisterung empfand William Butler Yeats, der, obwohl er seine irischen Ursprünge zu vergessen suchte, bezaubert war von der Magie fantastischer Erzählungen. Literarische Stoffe gewannen für ihn an Einbildungskraft, je näher sie sich am „old way of looking at the world“<sup>2</sup> orientierten. Diesen definierte er als eine Sicht auf die Welt von Menschen, die fest daran glaubten, „that trees were divine, and could take a human or grotesque shape and dance among shadows; and that ... almost all things under the sun and the moon, and the sun and the moon [themselves], were not less divine and changeable“.<sup>3</sup> Insbesondere den alten irischen und walisischen Völkern schrieb Yeats eine solche verträumt durchdrungene Weltanschauung zu. Doch mit den keltischen Völkern der Britischen Inseln ging das Bedürfnis nach dem Fantastischen und Fantasieren nicht unter. Lediglich dessen Umfeld wurde in unserer aufgeklärteren Zeit verlegt, sozusagen aus dem Alltagsleben nun endgültig in die fiktive Literatur. Und dort, meist den Genres Fantasy oder Fantastisches zugeordnet, lebt der „old way of looking at the world“ fort.

Ziel dieser Arbeit ist es daher, am Beispiel dreier ausgewählter Romane die erstaunlichen Einflüsse der keltischen Mythologie auf die Sparte Fantasy aufzuzeigen. Zahlreiche heute als typisch für die Fantasyliteratur geltende Elemente basieren auf Glaubensvorstellungen in Erzählungen und Legenden der keltisch-irischen und keltisch-

---

<sup>1</sup> *Filmnews* / Herr-der-Ringe-Film.de. - [http://www.herr-der-ringe-film.de/v2/de/news/news-detail\\_639.php](http://www.herr-der-ringe-film.de/v2/de/news/news-detail_639.php) (Zugriff: 25.10.2003)

<sup>2</sup> Yeats zitiert nach Sullivan, Charles W. III: *The influence of the Mabinogi on modern fantasy literature*. – Celtic cultural studies, 1996. - <http://www.cyberstudia.com/celtic-culturalstudies/papers/sullivan/mabinogi.html> (Zugriff: 8.10.2003)

<sup>3</sup> Ebd.



walisischen Völker. Durch die Rückführung auf deren Ursprünge erhalten Handlungen und Symbole einen Sinn, wo zuvor möglichenfalls Unverständnis und Verwirrung ob ihrer Bedeutung herrschten.

In Kapitel 2 wird zunächst ein Grundverständnis dessen aufgebaut, was die keltische Gedankenwelt beinhaltet. Der Glaubenskosmos der alten keltischen Völker soll gewissermaßen vor dem inneren Auge wieder auferstehen. Dazu wird geklärt, was unter Mythologie, Kelten und keltischer Mythologie zu verstehen ist. Außerdem werden die damalige Götterwelt und die Rolle der Druiden erläutert, anschließend werden die wichtigsten Grundthemen, die in nahezu allen Fantasyromanen wieder zu finden sind, in ihrer Bedeutung vorgestellt. Teile davon sind bewusst im Präsens verfasst, da manche Vorstellungen besonders in Irland noch immer lebendig sind und sich der Leser zudem besser in das Denken einer keltischen Frau oder eines keltischen Mannes hineinversetzen kann. Zusätzlich sollen mehrere Bilder ein Gefühl für Glauben und Welt der keltischen Völker vermitteln.

Kapitel 3 stellt drei ausgewählte Romane vor, die sich auf ernsthafte Weise mit historisch begründeter Fantasy, sprich Sagen und Legenden der britischen Inseln, beschäftigen, wodurch sich die keltischen Ursprünge typischer Fantasy-Elemente deutlich zurückverfolgen lassen. Anstatt einer chronologischen Anordnung, entspricht die Folge der Romane ihrer zunehmenden Entfernung von diesen Ursprüngen und somit einer Weiterentwicklung der keltischen Basisthemen zu nun selbständigen Fantasy-Themen.

Das erste Werk, *Die vier Zweige des Mabinogi* von Evangeline Walton<sup>4</sup>, ist dabei die direkteste Variante, denn es handelt sich um die Wiedergabe einer altwalisischen Sagensammlung als moderner Fantasyroman. Aus schwer verständlicher, hochsymbolischer Prosa wurde eine unterhaltsame und begreifliche Romantetralogie, die mit ihrer Erstveröffentlichung eine Renaissance dieser Art von Literatur auslöste. Thema ist das Ende der keltischen Welt in Wales durch Invasionen und damit verbunden das Ende des Matriarchats.

---

<sup>4</sup> Walton, Evangeline: *Die vier Zweige des Mabinogi* / Aus dem Amerik. übers. von Jürgen Schweiier. - Stuttgart: Cotta, 1995

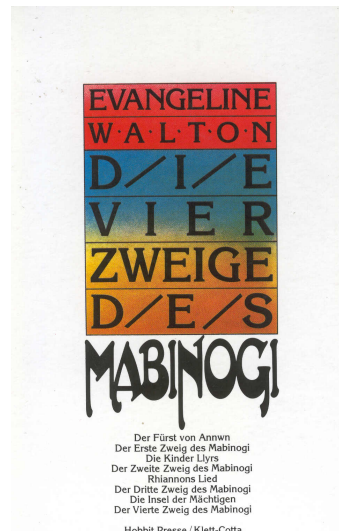


Abbildung 1: Cover *Die Vier Zweige des Mabinogi*

Die beiden weiteren Werke thematisieren auf jeweils unterschiedliche Weise die Artus-sage, die auf walisische, kornische und teilweise irische Legenden zurückgeht, und deshalb inzwischen der keltischen Mythologie zugerechnet wird. An der Art, wie die Fantasyautoren Stephen Lawhead und Marion Zimmer-Bradley die Legende adaptieren und gemäß ihren Intentionen verändern, lässt sich die Weiterentwicklung keltischer Motive zu solch genrecharakteristischen Elementen wie Schwert, Stein oder Zauberer aufzeigen.



Abbildung 2: Cover *Taliesin* und *Merlin*

Zunächst werden die beiden ersten Bände der Romanfolge *Die Pendragon-Saga* des amerikanischen Fantasyautors Stephen Lawhead vorgestellt und untersucht.<sup>5</sup> Er schuf mit *Taliesin, Sänger und Seher* und *Merlin, Magier und Krieger* unter Verwendung zahlreicher Legenden- und Sagensplitter der keltischen Zeit eine komplexe Vorgeschichte zur Artussage und ein lebendiges Atlantis. Dabei stellt er die Christianisierung der britischen Inseln als aktive Handlung der keltischen Priesterschaft dar und folgt in der Adaption beziehungsweise Modifikation keltischer Glaubenselemente der tatsächlich stattgefundenen Historie.

Beim dritten Werk handelt es sich um Marion Zimmer-Bradleys inzwischen häufiger besprochenen Roman *Die Nebel von Avalon*.<sup>6</sup> Bei der Analyse dieses Klassikers liegt der Schwerpunkt allein auf den keltischen Elementen, weitere Themen und Motive treten dagegen in den Hintergrund; ergänzend kann die Diplomarbeit Beate Guoths zur weiteren Lektüre herangezogen werden.<sup>7</sup> Neben der starken Betonung des Matriarchats liegt in diesem Werk ein deutlicher Fokus auf dem Priester- bzw. Druidentum, das die Autorin zu einer zwar erfundenen, doch glaubwürdigen neuen Mythologie Avalons ausbaut.



Abbildung 3: Cover *Die Nebel von Avalon*

<sup>5</sup> Lawhead, Stephen (b): *Taliesin, Sänger und Seher. Die Pendragon-Saga* / Aus dem Engl. von Frieder Petersen. - München [u.a.]: Piper, 1994

Lawhead, Stephen (c): *Merlin, Magier und Krieger. Die Pendragon-Saga* / Aus dem Engl. von Frieder Petersen. - München [u.a.]: Piper, 1995

<sup>6</sup> Bradley, Marion Zimmer (a): *Die Nebel von Avalon. Roman* / Aus dem Amerikanischen von Manfred Ohl und Hans Sartorius. Frankfurt am Main: Fischer, 1988

<sup>7</sup> Guoth, Beate: *Bearbeitungen der Artussage von Thomas Berger, Marion Zimmer-Bradley und Gillian Bradshaw* / Erstprüfer: Volker Wehdeking. - (Unveröffentlichte Diplomarbeit der FH Stuttgart – Hochschule für Bibliotheks- und Medienmanagement, 1990)

Das vierte Kapitel wagt einen Quervergleich der vorgestellten Romane: Wie wurden ursprüngliche Symbole oder Handlungen jeweils modifiziert, damit sie der Intention der Autoren gerecht werden konnten? Wurde diese Intention von den Lesern verstanden? Welche Motive tauchen in allen Romanen auf, wo gibt es Divergenzen? Auf diese Fragen wird eine Antwort gegeben.

Im fünften Kapitel werden die Ergebnisse der gesamten Untersuchung zusammengefasst und auf die Fantasyliteratur im Allgemeinen angewandt. Anschließend werden Gründe genannt, warum es ein Gros die keltische Mythologie ist – im Gegensatz zur griechischen –, die Fantasyautoren für ihre Werke inspiriert.

Darauf folgen in Kapitel 6 Literaturempfehlungen und Hinweise für die Konzeption eines Ausstellungsprojekts zum Thema *Keltische Mythologie im Fantasyroman der Gegenwart*. Besonders interessante und äußerlich ansprechende Werke werden nicht nur bibliographisch, sondern auch mit Abbildungen der Buchtitel vorgestellt. Mehrere der Werke finden sich als Quellen auch im anschließenden Verzeichnis der für diese Arbeit verwendeten Literatur. Im Anhang sind schließlich die Stammbäume irischer und walisischer Göttergeschlechter und im Glossar wichtige Begriffe nebst Erklärungen aufgeführt.

Die Materiallage zu dem Thema ist derzeit äußerst dürftig, besonders in deutscher Sprache. Eine interessante Ausarbeitung speziell auf walisisches Sagengut beschränkter Einflüsse auf die moderne Fantasyliteratur lieferte jedoch 1996 Prof. Dr. Charles William Sullivan III der Englischen Fakultät am East Carolina College in Greenville (US-Bundesstaat North Carolina) in einem Vortrag, der zu einem Essay und schließlich einem Buch ausgearbeitet wurde. Die Zusammenfassung seiner Thesen veröffentlichte Prof. Sullivan 1999 in dem interdisziplinären Online-Magazin *Celtic Cultural Studies*.<sup>8</sup> Hervorragende Einführungen zur keltischen Mythologie und ihr Wesen in den keltisch-christlichen Artuslegenden bieten die Werke des führenden englischen Arthur-Forschers Prof. Dr. Geoffrey Ashe und besonders sein neuestes Buch *Mythology of the British Isles*, das 2003 unter dem Titel *Kelten, Druiden und König Arthur* im Albatros-Verlag neu aufgelegt wurde.<sup>9</sup>

---

<sup>8</sup> Sullivan, Charles W. III: *The influence of the Mabinogi on modern fantasy literature*. – *Celtic cultural studies*, 1996. – <http://www.cyberstudia.com/celtic-cultural-studies/papers/sullivan/mabinogi.html> (Zugriff: 8.10.2003)

<sup>9</sup> Ashe, Geoffrey (c): *Kelten, Druiden und König Arthur. Mythologie der Britischen Inseln*. – Düsseldorf: Albatros, 2003

## 2 Keltische Mythologie

### 2.1 Grundlegendes

In der heutigen Zeit gibt es viel Wildwuchs und „Schundliteratur“<sup>10</sup> im Bereich Fantasy. So ziemlich jeder Autor beschäftigt sich irgendwann mit der Artussage – selbst TV-Krimiautor Felix Huby widmete dem Thema ein Jugendbuch – und überträgt so Grundstrukturen anderer Genres auf Fantasyelemente. Im Zuge der Esoterik und New Age-Welle und – aktiv unterstützt von der Touristenbranche Irlands und Wales’ – wurde so die Vorstellung dessen, was „keltisch“ ist, stark durch falsche Stereotypen verblendet und verdreht: ein gutes Beispiel liefert hier „Tir na n’Og“, eine gänzlich auf Lederdress und Kampfszenen getrimmte TV-Serie für Jugendliche, die jeglicher Authentizität entbehrt.

Da inzwischen jeder etwas anderes unter dem Begriff der keltischen Mythologie versteht, scheint ein ordnender Überblick angebracht. Was steckt wirklich dahinter? Wer waren diese Kelten? Wann lebten sie und woran glaubten sie? Dies soll mit den folgenden Definitionen und Übersichten geklärt werden.

#### 2.1.1 Bedeutung von Mythologie

Bernhard Maiers *Lexikon der keltischen Religion und Kultur* erläutert den Begriff Mythologie als Gesamtheit der religiösen Erzählungen einer Kultur, die den Zweck verfolgen, menschliche Erfahrungen und religiöse und soziale Institutionen umfassend zu deuten und zu bestätigen.<sup>11</sup>

Der Philosoph und Publizist Frank Weinreich erläutert dies in einem Vortrag über die Mythologie aus J.R.R. Tolkiens Epos „Der Herr der Ringe“ sehr treffend:

„Mythologie ist die Lehre vom Mythos und das altgriechische Wort Mythos heißt zunächst nicht mehr als Erzählung. Allerdings waren damit von Anfang an Erzählungen aus einer ... unbestimmbaren und prähistorischen Urzeit gemeint, in der die Götter noch auf der Erde wandelten und in der Magie und Wunder möglich waren. Kennzeichen des Mythischen ist immer auch das Übernatürliche. Die Götter standen dabei für Handlungsprinzipien und aus den Mythen konnte man lernen, was Gut und Böse waren. Der Kampf und Gegensatz von Gut und Böse liegt in allen Sagen und

---

<sup>10</sup> Sullivan

<sup>11</sup> Maier, Bernhard: *Lexikon der keltischen Religion und Kultur*. – Stuttgart: Kröner, 1994. – (Kröners Taschenausgabe ; 466). S. 245

sagenhaften Erzählungen zugrunde und ist in sich wohl das mythologische Motiv überhaupt.“<sup>12</sup>

Etwas nüchterner, jedoch ebenso treffend, stellt Joseph Campbell, amerikanischer Autor zu den Themen Mythologie und vergleichende Religionswissenschaft, für eine Mythologie vier essentielle Funktionen fest, von denen die erste und zweite ästhetischer, im Sinne geistiger, Art seien, die dritte und vierte inhaltlich fassbarer Fasson.

“The first ... is that of eliciting and supporting a sense of awe before the mystery of being. The second ... is to render a cosmology ... that will support and be supported by this sense of awe. The third ... is to support the current social order [and] to integrate the individual organically with this group. The fourth ... is to initiate the individual into the order of realities in this own psyche, guiding him toward his own spiritual enrichment and realization.”<sup>13</sup>

Mythologien gehören zum Mensch-Sein. Was den Menschen auszeichnet ist sein Bewusstsein und das Bewusstsein darüber, das er ein solches besitzt: „Je pense, donc je suis.“ Descartes drückte so schlicht aus, was hinter jeder Mythologie und Religion steckt. Denn das Bewusstsein unserer selbst macht es uns unmöglich zu leben, ohne dieses Leben zu hinterfragen, und genau hier setzt Joseph Campbell mit seinen Funktionen von Mythologie an. Wir möchten wissen, was hinter dem Leben steckt, was „die Welt im Innersten zusammenhält“ – Goethe hatte verstanden – kurz, wir empfinden eine erhabene Ehrfurcht vor dem Unverständlichen, verlangen eine Erklärung für die Mysterien des Lebens, des Todes und dessen, was sie umgibt, und wir schaffen uns mögliche Erklärungen selbst in Form von Göttergeschichten.<sup>14</sup> Wir suchen einen Anfang und kein Ende, ordnen die Welt in Gut und Böse und legen, um in dieser bipolaren Welt ein soziales Zusammenleben zu ermöglichen, nach bestem Wissen und Gewissen Spielregeln oder Handlungsvorgaben fest. Diese komplexe Ordnung übertragen wir dann auf Götter und göttliche Wesen, die uns quasi vorspielen, wie wir Menschen leben und handeln, oder was wir zu tun unterlassen sollten. Deshalb sind viele Götter auch so menschlich: Sie betrinken sich, sie geraten in Streit, sie sind unordentlich oder unfreundlich, sie sind traurig, haben Sehnsucht, begehen Ehebruch, machen Fehler. Das menschliche Bedürfnis nach Sicherheit, nach Erklärungen nicht nur naturwissenschaftlicher Art, nach einem Sinn im Leben, nach etwas „Höherem“, Nicht-Greifbarem und vor allem die Angst vor dem Tod – wir wollen, dass es danach etwas anderes gibt, also schaffen wir uns die Illu-

---

<sup>12</sup> Weinreich, Frank: *Die Mythologie vom Mittelalter und ihre primärweltlichen Wurzeln*. – Bochum, 1999. – [http://www.polyinos.de/tolk\\_stuff/mythmitt.htm](http://www.polyinos.de/tolk_stuff/mythmitt.htm) (Zugriff: 24.10.2003)

<sup>13</sup> Campbell zitiert nach Sullivan

<sup>14</sup> Heiler, Friedrich: *Erscheinungsformen und Wesen der Religion*. / Hrsg. von Christel Matthias Schröder. – Stuttgart: Kohlhammer, 1961. – (Die Religionen der Menschheit; 1). S. 22 – 25

sion vom Paradies oder von elysischen Feldern – all dies sind die Auslöser für die Schaffung von Mythologien und Religionen.<sup>15</sup> Und durch unseren Glauben an die Welten, die wir so erstehen lassen, gelangen wir zu der inneren Stärke, die für ein Überleben notwendig ist.

Jede Mythologie und Religion ist folglich ein Spiegel der Zeit und der Kultur, in der sie erschaffen wurde. Untersucht man Götterwelten und Legenden genauer, seien es griechische, römische, germanische, indianische, afrikanische, oder die anderer Völker, so reflektieren sie stets das Bild einer Gemeinschaft. Wie war die soziale Struktur, wovon lebten die Menschen, welche Ängste litten sie, wie sah die Natur um sie herum aus, waren sie zufrieden oder sorgenvoll, kurz, die gesamte Kultur eines Volkes wird in ihren Glaubensvorstellungen sichtbar. Sie erscheint auch in allen literarischen und künstlerischen Schöpfungen eines Volkes, da diese wiederum von seiner Mythologie beeinflusst sind.

### 2.1.2 Die Kelten

Als gr. Keltoi / lat. Celtae oder auch gr. Galatoi / lat. Galli bezeichneten die Griechen und Römer um 500 v. Chr. ihre Handelspartner aus einem Gebiet nordwestlich des Alpenbogens, die sich nach antiken Quellen selbst Keltoi nannten. Allerdings wäre es falsch, von einem keltischen Gesamtvolk oder gar einer keltischen Rasse zu sprechen, denn es gab kein großes keltisches Volk im Sinne heutiger Staatsvölker, sondern vielmehr verschiedene Gemeinschaften oder Gruppen, deren Bindeglieder indogermanische Ursprünge und der Gebrauch keltischer Sprachen waren. Von einer keltischen Nation kann allenfalls als „Sprachnation“ die Rede sein. Und noch heute sind einige dieser Sprachen lebendig: das irische Gaelisch, das schottische Gaelisch und das Manx der Isle of Man bilden die Gruppe der so genannten q-keltischen oder goidelischen Sprachen, Cornisch (Cornwall), Kymrisch (Wales) und Bretonisch (Bretagne) die der p-keltischen oder britannischen. Wenn von „den“ Kelten gesprochen wird, ist im Allgemeinen also ein einheitlicher Sprach- und Kulturraum gemeint und keine politische Einheit oder gar ein keltisches Reich. Analog zu den antiken Benennungen spricht man zeitlich ab 600 v. Chr. von Kelten. Die späte Hallstattzeit (ab ca. 700 v. Chr.) gilt dabei bereits als Vorläufer, die La Tène-Zeit (ca. 450 – 15 v. Chr.) als Höhepunkt der keltischen Kultur.

Die Erstarkung der Germanen und die Expansion des römischen Weltreichs auf dem europäischen Festland beendeten ab dem 2. Jahrhundert v. Chr. die Blütezeit der Kelten in Europa; die Stämme wurden entweder verdrängt oder assimiliert. Nur im äußersten Nordwesten, auf den britischen Inseln, konnte sich das Keltentum – teilweise bis heute

---

<sup>15</sup> Ebd.

– behaupten. Zwar versuchten römische Feldherren wiederholt, Großbritannien zu erobern und auch zu halten, doch nach dem 1. Jahrhundert n. Chr. mussten die Truppen endgültig abgezogen werden, um das labile Großreich an anderen Fronten zu sichern. Schottland, Wales und vor allem Irland blieben unerobert und keltisch. So erklärt sich die geographische Lage der alten, noch lebendigen Sprachen. Die Bretagne bildet als Festlandregion eine Ausnahme: im 6. Jahrhundert wanderten walisische Stämme dorthin aus, als ihre Insel im Zuge der Völkerwanderungen von Jüten, Angeln und Sachsen überrannt wurde. Und so erklärt sich auch die Tatsache, dass der Grundkanon der keltischen Mythologie, wie wir sie heute kennen, sich maßgeblich an den so genannten Inselkelten orientiert. Deshalb liegt das Hauptaugenmerk in dieser Arbeit auf dem Welt- und Glaubensbild der Kelten in Großbritannien und der Bretagne.

Die Karte in Abbildung 4 zeigt die größte Ausdehnung der keltischen Sprachgebiete und die heute noch keltisch-sprachigen Regionen. Dunkel markiert sind die Gebiete, in denen keltische Sprachen bis heute verwendet werden, heller die ehemals keltisch-sprachigen Regionen.

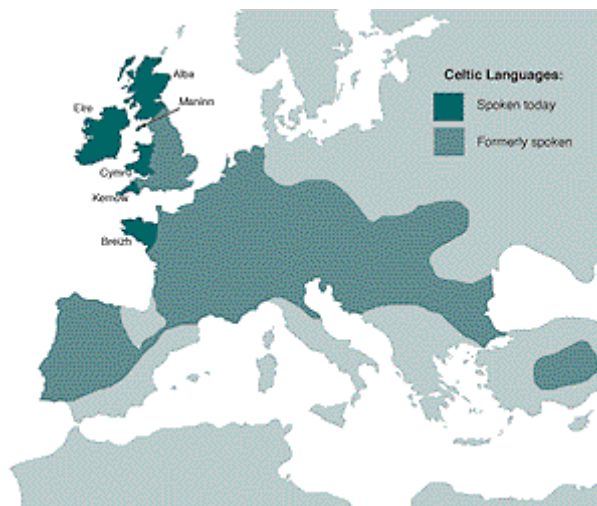


Abbildung 4: keltische Sprachgebiete einst und heute

Wichtiger als geschichtliche Ereignisse ist für das Verständnis der keltischen Mythologie jedoch, wie diese Menschen lebten und was sie dachten.

Die Gesellschaftsstruktur der Inselkelten gründete auf den Stämmen (ir. Tuath), die wiederum auf Verwandtschaftsbeziehungen beruhten. Das irische Wort „clan“ meint übrigens lediglich „Nachkommenschaft“ – nicht Familienclan im heutigen Sinne –, die über die Linie der Frau verlief.<sup>16</sup> Ein Kind gehörte zur Familie seiner Mutter und auch Erb- und Thronansprüche wurden über das Matriarchat bestimmt. Erzogen wurden die

<sup>16</sup> Moreau, Jaques: *Die Kelten*. – Essen: Phaidon, o.J. S. 53



Kinder aber nicht von den Eltern, sondern von Pflegeeltern, meist Verwandte, wodurch ein starkes Gemeinschafts- und Verpflichtungsgefühl gegenüber dieser Gemeinschaft erwuchs. Die Stämme schlossen sich, angeführt von ihren Häuptlingen oder Königen, die im Gegensatz zum heutigen Verständnis nicht für die Gesetzgebung, sondern für militärische und diplomatische Belange zuständig waren, in Zeiten des Krieges je nach politischem Interesse unter einem höheren Häuptling oder König zusammen. Als besondere Form der Monarchie hatte sich in Irland das Hochkönigtum entwickelt, bei dem die Könige der vier Provinzen Ulster, Leinster, Munster und Connaught dem Hochkönig von Tara unterstanden, der im Falle eines landesweiten Krieges Oberbefehlshaber war. Neben der Adelsgesellschaft und den Stammeskriegern gab es noch die soziale Klasse der Druiden, auf die im Kapitel 2.2 eingegangen wird.

Auch wenn oft gekämpft wurde, waren die Menschen in erster Linie doch Bauern, deren vorwiegende Lebensgrundlage die Weidewirtschaft war, was zwangsläufig zu einer hohen Abhängigkeit von Mutter Natur führte. Klimaumschwünge und Naturkatastrophen bedeuteten nicht selten Hungersnöte oder Schlimmeres. Für die Eigenversorgung wurde in geringem Maße auch Landwirtschaft betrieben, doch niemals so intensiv wie auf dem deutlich ertragreicheren Festland, wodurch der Wert von Vieh mitunter unschätzbar hoch war.

Die Kelten wurden von griechischen und römischen Geschichtsschreibern durchweg als hitzige Haudegen charakterisiert, die gerne und schnell aus der Haut fuhren und dabei möglichst kapitale Übertreibungen und viel Theatralik an den Tag legten. Gleichzeitig attestierte man ihnen aber auch Ehrlichkeit, Lernfähigkeit und eine hoch entwickelte Sprachgewandtheit, die sich nicht selten in anspruchsvollen Wortgefechten darbot.<sup>17</sup> Die Frauen der Kelten standen ihren Männern an Impulsivität ihres Wesens in nichts nach: Griechen und Römer bewunderten ihren Mut und Stolz, wenn auch ihre politische Macht sie erschreckte.<sup>18</sup>

Bewundert wurde außerdem die Reinlichkeit und Schönheit der keltischen Menschen. Abbildung 5, das Bild eines britannischen Adligenpaares um 200 v. Chr., zeigt beispielhaft viele Details, die zur keltischen Tracht gehörten, allen voran die typischen Frisuren: geflochtene lange Haare bei den Frauen und mit Kalkwasser behandelte, stachelig nach oben gestellte „Igelköpfe“ bei den Männern, die meist Oberlippen-, je nach Stamm auch Vollbärte trugen. Die Kelten kannten im Gegensatz zu Römern und Griechen bereits Hosen, die beim Reiten und Kämpfen schützten, ohne zu behindern. Alle Gewänder

---

<sup>17</sup> Ebd., S. 64

<sup>18</sup> James, Simon: *Das Zeitalter der Kelten. Die Welt eines geheimnisvollen Volkes.* - Augsburg: Bechtermünz, 1998. S. 66 f.

waren aus kariert-gewebten Stoffen in bunten Farben gefertigt, an Schmuck aus Gold, Bronze und Glas wurde – egal ob Mann oder Frau – nicht gespart.



Abbildung 5: Britannisches Adligenpaar um 200 v. Chr.

Besonderen Wert legte der Adel auf seine prunkvollen, oft mit Gold beschlagenen Waffen, Schwerter, Schilde oder auch von römischen Feinden eroberte Kettenhemden. Wichtig waren goldene Halsreife, Torques, die als eine Art Ehrenzeichen von Ansehen, Adel oder Einfluss zeugten und auch von Frauen getragen wurden. Abbildung 6 zeigt ein solches Prunkstück.



Abbildung 6: Goldener Torques

Äußerst bedacht auf ihr Aussehen, bemühten sich die Kelten, „nicht fett und nicht dickbäuchig“<sup>19</sup> zu werden, was ihnen im Kampf durch Kraft und Ausdauer zugute kam. Die meisten Krieger kämpften bis auf wenig Schmuck und ihre Waffen allerdings nackt:

<sup>19</sup> Strabon zitiert nach James, S. 64

Man kann annehmen, dass diese Eigenart religiöse Hintergründe hatte, und die Krieger bar jeder Einengung durch Kleidung – und damit verbunden bar zivilisierter Konventionen – ein Gefühl enger Naturverbundenheit und elementarer Urkräfte empfanden, das ihnen Kraft und Mut spendete.

### 2.1.3 Quellen

Bei der Erforschung der keltischen Glaubenswelt ist die Wissenschaft durchgehend auf Sekundärquellen angewiesen. Obwohl die Priester der Kelten, die Druiden, sehr wohl die griechischen Schriftzeichen beherrschten und auch eine eigene primitivere Schrift in Form des in Stein geritzten Ogham-Alphabets kannten, war es verboten, ihre Lehren niederzuschreiben. Gründe für dieses Verbot lassen sich nur erahnen, so könnte es dem Schutz der mythologischen Weisheiten gedient haben.<sup>20</sup> Wahrscheinlicher aber ist das Misstrauen der Kelten gegenüber der Schrift, denn was notiert wurde, musste folgerichtig nicht mehr im Gedächtnis bewahrt werden; doch im Grunde konnte man sich doch nur auf seinen eigenen Verstand und Geist verlassen.<sup>21</sup> Niederschrift bedeutete eine Entzauberung, eine Entmythologisierung, ein Aufgeben des Glaubens.

Erst nach der Christianisierung der verbliebenen keltischen Gebiete im Nordwesten Großbritanniens nahmen sich meist irische Mönche vom sechsten bis elften Jahrhundert den bislang mündlich tradierten Legenden an und schrieben sie nieder. Die ersten dieser Schriften wurden noch von Mönchen verfasst, die häufig dem Stand der gelehrten Druiden oder Barden entstammten und somit mit den ursprünglichen Gedanken der Legenden vertraut waren.<sup>22</sup> Sicher zu Recht waren die Nachfahren der Kelten stolz auf ihr Erbe. Sie notierten nicht nur, sie illustrierten ihre Werke auch auf wundervolle Weise. Prächtige Beispiele solcher Schriften sind das berühmte *Book of Kells*, das im Trinity College in Dublin besichtigt werden kann, und die weniger bekannten Bücher *Book of Durrow* und *Book of Leinster*.

Nun konnte die heidnische Bevölkerung zwar vordergründig problemlos christianisiert werden, doch jahrhundertealte Glaubensvorstellungen und Bräuche wurden von den Menschen nicht plötzlich aufgegeben und vergessen. Deshalb blieb die keltische Mythologie in den später entstandenen Schriften – viele stammen erst aus dem 11. und 12. Jahrhundert – nicht mehr ursprünglich erhalten. Der christliche Einfluss reichte nun von Auslassungen bis zu Verfälschungen und Hinzufügungen. Zwar gibt es häufige Erwäh-

---

<sup>20</sup> Clarus, Ingeborg: *Keltische Mythen. Zeugnisse aus einer anderen Welt*. – Augsburg: Bechtermünz, 1997. S. 11

<sup>21</sup> Cotterell, Arthur: *The encyclopedia of mythology. Classical, Celtic, Norse*. – London: Lorenz Books, 1999. S. 92

<sup>22</sup> Clarus, S. 11

nungen von Göttern und Druiden, jedoch kaum Beschreibungen von Riten oder Kult-handlungen.<sup>23</sup> Götter wurden sowohl in ihrer Erscheinungsweise als auch ihrer Funktion teilweise stark verändert, viele wurden zu menschlichen Helden „degradiert“. Die Tuatha de Danann, die letzte Göttergeneration vor den Menschen, blieben zwar supernaturalistische Wesen, wurden aber nachhaltig verkleinert: als zarte Elfchen mit Flügeln fristen sie heute ein vergleichsweise dürftiges Dasein in Film und Literatur. Der gehörnte, wohl schon prä-keltische Tier-, Natur- und Waldgott Cernunnos, der später in der Sage des Robin Hood als Herne, der Jäger, auftaucht, bildete eine der Quellen für die Figur des Teufels. Die Kriegsgöttin Morrigan wurde umgestaltet zur meist bösen Hexe Morgan in der Artussage, und die Muttergöttin Brigit wurde zur Heiligen Brigitte, Schutzheiligen Irlands, ernannt, da sich der Kult um ihre Figur nicht unterdrücken ließ.

Dass es schwierig ist, ein exaktes Bild des keltischen Glaubens zu zeichnen, erscheint nach all diesen Modifikationen offensichtlich. Und doch kann man in den älteren Niederschriften noch einen relativ unbereinigten Kanon dessen finden, worauf die Menschen der La-Tène-Zeit ihr Dasein bauten.

Hauptsächlich drei große Werke werden heute aufgrund ihrer Ursprünglichkeit und ihres Reichtums an Charakteren und Bildern zur Analyse der keltischen Mythologie herangezogen. Das älteste dieser Werke, das walisische Mabinogi, wurde im beginnenden 12. Jahrhundert niedergeschrieben, verwendete aber Quellen, die bis in die Anfänge der keltischen Zeit zurückgehen. Die beiden anderen stammen aus dem nie romanisierten Irland und gelten als äußerst authentisch in ihren Alltags-, Lebens- und Glaubensbeschreibungen: Es handelt sich um den CuChulinn-Zyklus des nordirischen Sagenkreises und den Finn-Zyklus des südirischen Sagenkreises.

## 2.2 Götterwelt und Druiden

### 2.2.1 Das keltische Pantheon<sup>24</sup>

Die Götterwelt der Inselkelten war äußerst komplex, denn da die Kelten wie bereits erwähnt keinen einheitlichen Nationalstaat kannten, gab es auch kein theologisches Dogma. Viele kleinere Götter waren regional, oft sogar nur auf einzelne Sippen, begrenzt, andere „große“ Götter waren dagegen im gesamt-keltischen Raum bekannt, wie etwa ir. *Dagda* / gallisch *Taranis*, der Gottvater, ir. *Dana* / Brigit / brit. *Brigantia* / kymr. *Rhiannon*, die „große Mutter“ oder Terra Mater, kymr. *Mabon* / ir. *Beli* / gallisch *Belenos*,

---

<sup>23</sup> James, S. 161

<sup>24</sup> Eine Stammbaumübersicht der wichtigsten keltischen Götter findet sich im Anhang.

die Sonne, oder ir. *Lugh* / gallisch *Teutates*, der Vater des Volkes und Universalgenie in allen Künsten.<sup>25</sup>

Ähnlich wie später der christliche Gott, wurden viele Gottheiten als Dreiheit verehrt. Dabei vereinigten sich stets drei verschiedene Aspekte in einer Figur, so repräsentierte die irische Göttin *Brigit* das Land und die Erde der Insel als die „drei Königinnen“ des Landes *Eriu*, *Banba* und *Fotla*. Die Kriegsgöttin *Morrígan* erschien als *Ana*, die fruchtbare Jungfrau, *Badb*, die Leben spendende Mutter, und *Macha*, die Todesgöttin, symbolisiert durch einen Raben.

Überhaupt orientierte sich das inselkeltische Pantheon an den weiblichen Gottheiten. In der engen Verbundenheit mit und Abhängigkeit von der Natur scheinen zudem Ursprünge aus prä-keltischer Zeit durch, die Verkörperung von Erde, Fruchtbarkeit und Gesundheit durch die Frau und Mutter ist noch prägend und bestimmt das Leben. Erst durch römische und germanische Einflüsse änderte sich dies nach und nach, und die Regentschaft des Patriarchats begann.

Zwar gab es kein separates Reich der Götter, analog etwa zum griechischen Olymp oder germanischen Asgard, aber man stellte sich eine Art Parallelwelt zur irdischen vor, die als Otherworld, Anderswelt oder Annwn bekannt wurde. Beide Welten oder Sphären überlagerten sich sozusagen. Der Unterschied lag in der Flüchtigkeit dieser Welt: die Übergänge von einer zur anderen Welt waren fließend, Bewohner der einen konnten in die andere Welt gelangen und umgekehrt. Die Götter waren deshalb stets präsent, zeigten sich in allem, was die Natur hervorbrachte und beseelten jeden Augenblick des Lebens. Zudem bevölkerten noch vielerlei andere merkwürdige Wesen beide Welten, wie die *Leipreachán* (ir. „kleines Volk“) oder die *Banshee* (ir. Feenfrau), die heute schon zum Grundinventar Irlands gehören, oder die *Tuatha de Danann*, das „Volk der Göttin Dana“ und letzte Generation von Göttern, die sich nach Einzug der Menschen auf der Insel in Hügel (Mounds) zurückzogen, oder die *Puca*, eselsähnliche Dämonen, die sich auf den Schultern von Menschen festkrallten und sie durch übermächtige Angst erdrückten<sup>26</sup>, außerdem noch zahlreiche andere gute und böse Figuren, die jedoch fast vollständig aus dem Gedächtnis keltischer Nachfahren verschwunden sind.

Offenbar wirkte die Omnipräsenz an göttlicher Macht nicht wie eine Bürde oder ein drohendes Damoklesschwert auf die Menschen, sondern bestärkte und ermutigte sie in der Ausübung ihres Glaubens, denn sie verehrten alles Göttliche mit ernster Würde und ehrlichem Stolz.

---

<sup>25</sup> Clarus, S. 30 – 41

### 2.2.2 Die Rolle der Druiden

Die Vermittlerfunktion zwischen Göttlichen und Menschen oblag den sagenumwobenen Druiden, den keltischen Priestern. Ingeborg Clarus leitet die Bedeutung des Wortes vom irischen *dru* = stark, intensiv und *wid* = Erkenntnis, Wissen ab und übersetzt Druide folgerichtig mit „der sehr Weise“.<sup>27</sup> Der Althistoriker Jacques Moreau hingegen hält einen Zusammenhang mit dem griechischen Wort für Eiche, *drys*, für wahrscheinlicher, was durch die wichtige Rolle, die Bäume, besonders Eichen, bei Kulthandlungen spielten, erklärbar wäre.<sup>28</sup> Klar jedoch ist, dass die Druiden nicht nur als Priester agierten. Sie waren auch Denker, Richter, Wahrsager, Astronomen, Naturwissenschaftler, politische Berater und Mediziner; die Ausbildung zum Weisen dauerte dementsprechend lange, bis zu 20 Jahre verbrachten Schüler auf den britischen Inseln, um ihr Wissen zu erlernen.<sup>29</sup> Ebenfalls zur Klasse der Druiden gehörten die Barden, auch wenn ihre religiöse Bedeutung geringer war. Als ausgebildete Sänger, Geschichtenerzähler und Poeten priesen sie bei Festen im Gesang die Heldentaten ihrer Gönner und verfassten Schmählieder auf die Schandtaten der Gegner. Über 350 Geschichten mussten sie auswendig beherrschen, eine enorme Leistung, die sie mit den Druiden teilten, die ebenfalls ihr gesamtes Wissen im Gedächtnis behalten mussten.<sup>30</sup> Wie die Druiden sich kleideten, ist nicht bekannt, Abbildung 7 zeigt eine klassische Darstellung in weißem, wallendem Gewand und reichem Goldschmuck.

---

<sup>26</sup> Es gibt deutliche Parallelen zwischen der Figur des Puca und der des „Le Horla“ nach Guy de Maupassant. Beide Wesen setzen sich auf den Schultern ihrer gepeinigten Opfer fest, bis diese von Angst zerfressen wahnsinnig werden und sterben.

<sup>27</sup> Clarus, S. 42

<sup>28</sup> Moreau, S. 106

<sup>29</sup> Caesar, Gaius Julius: *Der gallische Krieg. Lateinisch, deutsch / Übers. und hrsg. von Marieluise Deissmann.* - Stuttgart: Reclam, 1988. Buch VI, 14, 3; Ashe (c), S. 144

<sup>30</sup> Clarus, S. 42



Abbildung 7: Klassische Darstellung eines Druiden

Die Macht der Druiden war aufgrund ihres umfassenden Wissens und ihres religiös bedingten Einflusses enorm, weshalb sie außerhalb der sozialen Rangordnung standen und einem König mindestens ebenbürtig waren, ja sie hatten sogar deutlich mehr Handlungsgewalt, agierten sie doch auch als die Gesetzgeber und geistige Führer eines Stammes oder einer Sippe.

## 2.3 Grundthemen im Glaubenskosmos

### 2.3.1 Hainfeste

Die naturnahe Religion der Kelten war die eines Bauernvolkes und beherrschte den Alltag der Menschen bis ins Detail. Der Ablauf der Jahreszeiten etwa regelte das gesamte Leben, er bestimmte, was gearbeitet und gegessen wurde, ob gekämpft oder gefeiert wurde. Die Kelten stellten sich ihn als Rad vor, als steten Kreislauf des Entstehens und Vergehens, der durch die Kraft der Sonne angetrieben wurde.<sup>31</sup> So gab es eine dunkle Jahreshälfte (Jahresnacht) und eine helle, lichte (Jahrestag), die stets aus der dunklen Zeit erstand, denn man glaubte, das Licht entstehe aus dem Dunkel, der Tag aus der Nacht, das Leben aus dem Tod. Drehpunkte im Jahresverlauf bildeten die vier Hain-

---

<sup>31</sup> Wood, Juliette: *Die Kelten. Weisheit und Mythos*. – Dt. Erstausg. - Augsburg: Bechtermünz, 2000. S. 34

oder Jahreszeitenfeste Samhain, Imbolc, Beltene und Lughnasa. Alle vier fanden in abgewandelter Form Eingang in den christlichen Kalender.

Wenn sich Kinder auf allen Kontinenten Geisterkostüme überwerfen, ihre Gesichter mit Totenkopffratzen bemalen und als Spukgestalten verkleidet von Tür zu Tür ziehen, wenn Iren weltweit sich um Feuer versammeln, irische Lieder singen und ihren Wehmut in Guinness-Bier ertränken, wenn Christen an Allerheiligen sich im Familienkreis treffen und ihrer Toten gedenken – dann wissen die wenigsten von ihnen, dass diese Feiern und religiösen Feste auf das bedeutendste der keltischen Hainfeste zurückgeht: Samhain. In der Nacht vom 31. Oktober auf den 1. November begann mit der dunklen Hälfte des Jahres das keltische Jahr und zu dieser Zeit waren die Gesetze der natürlichen Welt aufgehoben. Die Grenzen zur Anderswelt verwischten, Tore öffneten sich und die Bewohner jener Welt, Geister und Götter, besuchten das Diesseits, um den Menschen Gutes oder Böses zu tun, sie zu beraten oder zu verwirren. Nicht selten geschah es, dass Menschen in dieser Nacht verschwanden, besonders, wenn sie leichtsinnig am Wasser, an heiligen Stätten oder im Nebel unterwegs waren, um erst Jahre später ungealtert wieder aufzutauchen. An Samhain versammelten sich alle irischen Könige auf Tara, dem religiösen und gesellschaftlichen Zentrum Irlands, wo als Symbol für das Wiedererstehen des Lebens aus dem Tod alle Feuer und Flammen gelöscht und erneut entzündet wurden. Der Grundglaube Samhains wurde von irischen, schottischen und walisischen Emigranten in die ganze Welt getragen und „be-geistert“ heute Menschen jeden Alters, wenn sie am 1. November All Hallows’s Eve, Allerheiligen oder Halloween, feiern.

In der Nacht auf den 1. Februar wurde der Frühlingsanfang mit dem Fest der Muttergöttin Brigit, Imbolc, gefeiert, das heute als Fest der Muttergottes, Mariä Lichtmess, noch lebendig ist. Um diese Zeit kamen die ersten Lämmer zur Welt, die neues Leben symbolisierten, und so wurde Imbolc ein Fest der Waschung und Reinigung, der Segnung von Haus und Hof, der Vorbereitung auf neues Leben. Da Brigit auch Göttin des Feuers und des Herdfeuers war, wurde das Feuer in dieser Nacht besonders verehrt.

Zweitwichtigstes Fest im keltischen Jahreskreis war Beltene, gefeiert vom 30. April auf den 1. Mai, das Fest der Sonne, des Lebens, der Fruchtbarkeit und endlich der Beginn der lichten Jahreshälfte. *Bel* bedeutet etwa helles, leuchtendes Feuer<sup>32</sup> und *Belenos* war der Gott der Sonne und des Lichts. Auch an diesem Tag wurden alle Herdfeuer gelöscht und erneut entzündet, Viehherden wurden zwischen großen Feuern hindurch getrieben, um sie vor Krankheiten zu schützen, Initiations- und vielerlei Sonnenball-Riten fanden statt. Die Menschen hießen die Sonne mit ausgiebigen Feiern und Gesängen willkommen.

---

<sup>32</sup> Clarus, S. 92



men, tanzten um Feuer und liebten sich in der Natur. Auch an Beltene öffneten sich die Grenzen zwischen den Welten, doch nur für gute Geister.<sup>33</sup>

Das keltische Erntedankfest Lughnasa schließlich fand am 1. August statt, gefeiert wurde aber vom 15. Juli bis zum 15. August mit rituellen Zeremonien, Tänzen und vor allem Wettkämpfen, einer Art keltischer Olympiade. Lughnasa bedeutet Lughs Heirat<sup>34</sup>, also Heirat des Gottes der Künste, des Handwerks, der Weisheit. Dementsprechend wurden zu dieser Zeit Verbindungen gestiftet: Hatten sich zwei Menschen gefunden, so wurde symbolisch eine Ehe für die Dauer eines Jahres geschlossen. Waren die beiden am nächsten Lughnasa noch glücklich, so wurden sie ordentlich getraut, hatten sie sich entzweit, so stellten sie sich Rücken an Rücken, gingen ein paar Schritte voneinander weg und galten wieder als frei.

### 2.3.2 Anderswelt

Otherworld, Tir na n'Og (= Land der ewigen Jugend), Tir na m'Beo (= Land des Lebens), Annwn, Apfelinsel, Emhain Macha, Glasinsel, Avalon, die Insel Ys, Atlantis: all dies sind Bezeichnungen für die mysteriöse Anderswelt der Kelten, die bereits mehrmals erwähnt wurde, oder auch Varianten davon. Dieses Reich wird von Legende zu Legende unterschiedlich beschrieben, es umfasst mysteriöse Inseln im Westen, die im Meer versinken, die paradiesische Apfelinsel, die dunkle Totenwelt Annwn, das Land der Götter, das Königreich unter dem Meer und die Feenhügel, Heimat der göttlichen Rasse der Tuatha de Danann.<sup>35</sup> Doch wo befand sich diese Anderswelt? Die Antwort müsste lauten: überall in und um uns. Sie ist im Grunde „the home of our emotive primordial links with our origins, the home of the unknown or the unanswered.“<sup>36</sup> Aus heutiger Sicht könnte man sie auch als Gegenpol zur rationalen Wirklichkeit sehen, doch die Kelten hatten eine andere Vorstellung von Realität. Das Wesen einer solchen Anderswelt wird klarer, wenn man sich von dem New-Age-Denken löst, das reale Physische gelange erst durch eine Form der Transzendenz zum irrationalen Spirituellen. Ein Kelte nämlich glaubte, alles Sein gründe sich auf drei miteinander verflochtene, doch jeweils eigenständige Entitäten, die gemeinsam das Wesen bildeten: Körper, Verstand und Geist waren eins, und der Geist durchwob alle Zustände des Seins.<sup>37</sup> Eine Trennung in physisch – mental – spirituell kannte man nicht. Deshalb die parallele Existenz der

---

<sup>33</sup> Wood, S. 38

<sup>34</sup> Clarus, S 90

<sup>35</sup> Wood, S. 43 – 47

<sup>36</sup> McSkimming, S.: *Celtic Folk Believe. The Other World.* - In: Dalriada Magazine / Dalriada Celtic Heritage Trust. - Brodick, 1993. Veröffentlicht unter [http://www.deoxy.org/h\\_otherw.htm](http://www.deoxy.org/h_otherw.htm) (Zugriff: 25.10.2003)

<sup>37</sup> Ebd.

Anderswelt und ihre ständige Präsenz, Vorstellungen, die in keltischen Gebieten noch heute lebendig sind.

Die Anderswelt hat ihre eigenen Regeln. So vergeht dort die Zeit bedeutend langsamer als in der Menschenwelt, weshalb sie auch Insel der ewigen Jugend genannt wird. Für die Wesen der Anderswelt ist Zeit praktisch bedeutungslos, sie altern kaum oder gar nicht. Menschen dagegen empfinden zwar Tage wie Minuten, Jahre wie Tage, doch wenn sie nach einem vermeintlich kurzen Aufenthalt in das irdische Reich heimkehren, vergreisen sie auf der Stelle. Zahlreiche Geschichten dieser Art ziehen sich durch alle keltischen Legenden, Menschen verschwinden plötzlich und tauchen erst Jahre oder Jahrzehnte später wieder auf, aufs Tiefste bestürzt, nur noch die Gräber von Freunden und Familie vorzufinden. Bekannte Episoden sind etwa die Geschichte des Oisín, der zu Asche verfällt, als er zurück in der Menschenwelt mit einem Fuß die Erde berührt<sup>38</sup> oder die später nach einem solchen Vorbild entstandene schwedische Geschichte des Rip van Winkle, dessen Dorf längst Vergangenheit ist, als er heimkehrt.

Es ist auch eine Welt der Illusionen. Wünsche werden wahr, Begehren gestillt, es kann tagein, tagaus geschlemmt, getanzt, gesungen, gejagt werden. Erst am Ende, wenn ein Mensch, der, durch die Grenzen der Welten gelangt, dieses leichten Lebens überdrüssig wird und zurück will, verwandelt sich aller Prunk in Elend, aller Reichtum in Armut. Häufig schlüpfen Menschen auch in andere Gestalten, wie etwa Pwyll in den walisischen Mabinogion. Äußerlich verwandelt in einen Herrn von Annwn regiert er ein Jahr lang dessen Reich und beweist sich moralisch als tadellos.<sup>39</sup>

Gewöhnliche Tore oder Zugänge zur Anderswelt sind dichte Nebelschwaden, Wasser, etwa Flüsse, die überquert werden, Hügel, in die eingedrungen wird oder Quellen, hinter denen sich glitzernde Untergrundwelten verbergen.<sup>40</sup> Um herauszufinden, ob sich die Schleier zwischen den Welten gelüftet haben, müsste man nur gut beobachten: als untrügliche Zeichen für alles andersweltliche gelten beispielsweise strahlend weiße Tiere mit blutroten Ohren, Augen und Lefzen – meist sind dies Hunde, Rehe, Pferde oder Schwäne –, wunderschöne Frauen, deren Köpfe von Vögeln umschwärmt werden oder sphärische Musik, die einschläfert.

### 2.3.3 Heilige Orte

Die naturnahe Religion der Kelten brachte es mit sich, dass sich die Götter fortwährend in der Natur zeigten, in jeder Quelle, jedem Baum, Berg oder Fluss wohnte der Gott

---

<sup>38</sup> Cotterell, S. 154 f.

<sup>39</sup> Vgl. Kapitel 3.1

<sup>40</sup> Cotterell, S. 104 f.

dieser Landschaft, ein Glaube, der in Irland noch heute lebendig ist; das Land ist übersät von uralten Bäumen, an die die Menschen bunte Bänder oder Schleifen hängen, um damit den Geist des Baumes zu ehren, von Baumstümpfen, in die Opfermünzen gedrückt werden und von Quellen, deren Grund von Münzen bedeckt ist. Für Kelten verkörperten Bäume eine ungeheure Lebenskraft, denn sie sterben im Winter scheinbar und erwachen im Frühjahr zu neuem Leben. Sie sind mit der Erde fest verwurzelt und berühren doch den Himmel. Ihr Rauschen wurde als Flüstern der Götter verstanden und sie waren damit ein Symbol der Weisheit. Zeremonien wurden von den Druiden deshalb in heiligen Hainen, bevorzugt aus Eichen, den heiligsten aller Bäume, begangen.<sup>41</sup>

Ebenso heilig waren Gewässer und besonders deren Ursprünge, also Quellen, denn Wasser stand für das Unstete, Trügerische, Andersweltliche. An den Quellen der heiligen Flüsse standen oft Haselsträucher, deren Früchte Weisheit verhiessen. Die Legende des Flusses Boyne in Irland erzählt, wie die Nüsse in die Quelle fielen und vom Quellgott, in Gestalt des Salms der Weisheit<sup>42</sup>, gefressen wurden. Der junge Finn verbrannte sich beim Garen dieses Fisches den Daumen und steckte ihn in den Mund. Von diesem Augenblick an öffnete sich ihm die Welt des Wissens.<sup>43</sup> Als Opfergabe an die Gottheiten der Gewässer dienten Schmuck oder Waffen, ein Brauch, der in der Artussage überlebt hat, als Bedivere das Schwert Excalibur in einen See wirft.

Eine besondere Bedeutung kam den Mounds, Hügeln, zu, denn sie waren die Wohnstätten der Sidhe, Feenwesen. Die Tuatha de Danann wurden mit der Ankunft der Milesier, also den Gälern, verdrängt und zogen sich in den Untergrund zurück. Seitdem verlassen sie als Sidhe nur gelegentlich ihre Hügel, etwa zu Samhain oder Beltene, um zu tanzen und singen oder auch um Menschen zu helfen.<sup>44</sup>

### 2.3.4 Heilige Gegenstände und Tiere

Der Legende nach hatten die Tuatha de Danann einst in dem wundersamen Land der vier Städte Falias, Gorias, Finias und Murias Zauberkraft und geheimes Wissen erlangt und aus diesen Städten vier Talismane mitgebracht: den Schicksalsstein Lia Fail, der einen lauten Schrei ausstieß, sobald sich der rechtmäßige König Irlands auf ihn setzte; das magische Schwert des Nuada, dessen Schläge in jedem Fall tödlich waren; den strahlenden Speer des Sonnengottes Lugh, der die Ungeheuer von der Erde vertrieben

---

<sup>41</sup> James, S. 90

<sup>42</sup> Zu den Salmoniden zählt auch der Lachs.

<sup>43</sup> Clarus, S. 188 f.

<sup>44</sup> Wood, S. 60 f.

hatte und den Kessel des Göttervaters Dagda, der jeden sättigen konnte und doch nicht leer wurde.<sup>45</sup>

Stein, Schwert, Speer und Kessel tauchen in den keltischen Legenden immer wieder in verschiedenen Formen auf. So band sich der irische Held ChuChulinn sterbend an einen aufrecht stehenden Schicksalsstein und im Glauben, er lebe noch, zogen die Feinde aus Angst von dannen. Der Seher Brahan sah in einem seltsamen blauen Stein den Mordkomplott seiner Gegner voraus<sup>46</sup>, Arthur war dank seines Zauberschwertes Excalibur unverletzbar, und ChuChulinn besaß einen totbringenden Speer.<sup>47</sup>

Besonders aber der Kessel ist ein wiederkehrendes Motiv in der keltischen Mythologie. Dagdas Kessel versprach Nahrung im Überfluss, Bran der Gesegnete besaß einen Kessel der Wiedergeburt, und die Göttin Ceridwen kochte in ihrem Kessel einen Sud, der sowohl Weisheit als auch den Tod enthielt.<sup>48</sup> Abbildung 8 zeigt den berühmten Kessel von Gundestrup (ca. 100 v. Chr.), dessen Innen- und Außenseiten aus Reliefs keltischer Götter besteht. Er wurde in einem dänischen Moor gefunden.



Abbildung 8: Kessel von Gundestrup, ca. 100 v. Chr.

Ähnliche mysteriöse Gefäße sind aus griechischen, germanisch-nordischen, indischen, persischen und arabischen Mythen bekannt, und alle zusammen mögen als Quellen für den Heiligen Gral der Arthurlegende gedient haben.<sup>49</sup> Dieser Gral hat einen deutlichen Paradies-Charakter, sichtbar an seinen drei Hauptaspekten. Erstens verheißt er ewiges Leben und Jugend sowie Heilung von (tödlichen) Wunden. Zweitens gewährt er jedem das, was er oder sie am liebsten isst oder trinkt, ist also vergleichbar mit einem Füll-

<sup>45</sup> Cotterell, S. 170

<sup>46</sup> Wood, S. 110

<sup>47</sup> Birkhan, Helmut (Hrsg.); Nemec, Helmut (Ill.): *Keltische Mythen und Märchen*. - 1. Aufl. - Wien [u.a.]: Brandstätter, 1987. S. 10 – 16

<sup>48</sup> Cotterell, S. 132 f.

<sup>49</sup> Botheroyd, Silvia and Paul: *Lexikon der keltischen Mythologie*. - München: Diederichs, 1996. S. 148 f.; Ashe (c), S. 284 f.

horn, dessen Fülle und Reichtum in Ewigkeit nicht versiegen. Drittens schließlich ist er die Quelle der Inspiration und der Poesie.<sup>50</sup> Ende des 12. Jh. erfolgte eine Gleichsetzung verschiedener Schalen, Kessel, Kelche und Steine mit dem Gral durch Robert de Boron.<sup>51</sup> Interessant sind dabei die Stein-Varianten, denn sie können als Vorlagen für den „Stein der Weisen“ gesehen werden: In der mittelalterlichen Alchemie wollte man in einem runden Gefäß – der Gefäßaspekt war also nicht völlig verloren gegangen – jenen kostbaren, roten, blutschwitzenden Stein – hier die deutliche mittelalterliche Anlehnung an Christus am Kreuz, der Blut und Wasser schwitzt; es wird in einem Kelch aufgefangen, Joseph von Arimathäa soll ihn später nach Glastonbury in Britannien zu seinem Schwager Bron, dem Fischerkönig, gebracht haben<sup>52</sup> – erzeugen, der die Welt zu Gold verwandeln und ewiges Leben ermöglichen sollte.

Nicht nur Gegenständen, auch zahlreichen Tieren wurden magische Eigenschaften beigemessen. So galt der Eber als Symbol für Kraft und Wildheit, der Stier stand für Macht und Männlichkeit, der Hund für Heldentum, Schweine bedeuteten Reichtum und Fruchtbarkeit, der Salm und der Lachs besaßen unerschöpfliches Wissen, Pferde Anmut und Stärke, und Schlangen und Hirsche verkörperten den Kreislauf der Natur und stete Erneuerung, weshalb der Naturgott Cernunnos mit einer Schlange in der Hand und einem Hirschgeweih auf dem Kopf dargestellt wurde.<sup>53</sup>

### 2.3.5 Questen

Ein in keltischen Legenden ebenfalls weit verbreitetes Motiv ist das der epischen Reisen und Questen. Während Schlachten und Kämpfe eher den Göttern und göttlichen Helden als Aktionsfeld dienten, wurden solche abenteuerliche Reisen meist von Menschen unternommen. Bran, der Sohn Febals, und Brendan stachen aus Sehnsucht in See und lernten paradiesische Inseln kennen<sup>54</sup> und Maeldun setzte auf der Suche nach Rache für den Tod seines Vaters Segel und sah merkwürdige Eilande, bevor er geläutert in sein Reich zurückkehrte.<sup>55</sup> In der walisischen Mabinogion-Erzählung *Culhwch und Olwen* zog Culhwch zusammen mit sechs von König Arthurs Kundschaftern aus, um die schöne Olwen aus den Fängen eines Kinder fressenden Riesen zu befreien<sup>56</sup> und integrierte so den romantischen Aspekt. Symbolisch gedeutet, begaben sich die Sieben auf eine Suche

---

<sup>50</sup> Day, David: *Auf der Suche nach König Artus*. - Augsburg: Bechtermünz, 1995. S. 125 – 127

<sup>51</sup> Botheroyd, S. 148 f.

<sup>52</sup> Day, S. 123 und Kapitel 3.3.5 Protagonisten / Avallach

<sup>53</sup> Wood, S. 56

<sup>54</sup> Cotterell, S. 106; S. 164

<sup>55</sup> Cotterell, S. 144 f.; S. 164 f.

<sup>56</sup> Clarus, S. 278 – 284

nach Fruchtbarkeit, Leben, Königtum – denn all dies verkörperte die Frau – und nach dem Ende einer Schreckensherrschaft, wie auch die Gralsritter später nach einer Schale des Lebens und des Reichtums suchten.<sup>57</sup>

Alle Questen und Abenteuerreisen dienten also nur scheinbar der Suche nach Gegenständen oder der Erfüllung einer Aufgabe, wie etwa die Befreiung einer Jungfrau aus den Händen eines Drachen. Der eigentliche Sinn der Queste war eine Selbstfindung, eine innere Klärung, Reinigung oder Läuterung.<sup>58</sup> Und da die selbstreflexive Erzählform ohne William Shakespeares Hamlet noch nicht erfunden war, dienten übernatürliche Elemente, wie etwa merkwürdige Tiere in magischen Welten, der Darstellung des Inneren der Protagonisten und zeigten ihnen symbolisch, welche Tugenden ihnen fehlten.<sup>59</sup>

### 2.3.6 Druide / Weiser

Der bekannteste keltische Weise, Berater, Prophet und Druide ist der Merlin der Arthur-Legende. Weniger bekannt sind die mythologischen und historischen Charaktere der keltischen Mythen, die als Vorlage für den komplex gestalteten Merlin dienten. Dieser ist, so wie wir ihn heute kennen, eine Schöpfung Geoffrey of Monmouths in seiner *Historia Regum Britanniae*, geschrieben 1135. Er verschmolz mehrere Figuren miteinander.<sup>60</sup>

Zunächst ist da der jugendliche Seher Myrddin Emrys oder Merlin Ambrosius, der in Nennius' *Historia Brittonum* den Traum des Vortigern „vom Roten und vom Weißen Drachen“ richtig deutet. Dieser Prophet bleibt allerdings sehr vage und geht als Sagen-gestalt wohl wiederum auf ältere Vorbilder zurück.

Züge von Geoffreys Merlin entstammen dem historisch belegten Myrddin Wyllt, auch Merlin Celidonius oder Myrddin ap Morfyn genannt, ein berühmter Dichter und Seher in der walisischen Überlieferung. Er soll zum Gefolge des Königs Gwenddoleu fab Ceidiaw gehört und in der Schlacht von Arfderydd den Verstand verloren haben. Danach habe er Zuflucht in den kaledonischen Wäldern gesucht und dort in seiner Einsamkeit die Gabe der Weissagung erlangt.

---

<sup>57</sup> Deutlich an die Questen der Sechterschaft um Culhwch und der zwölf Gralsritter erinnern die neun *Gefährten* Tolkiens. Sie ziehen aus, um einen Ring im Schoß der Erde (=Vulkan) zu zerstören, woraus Frieden, neues Leben und ein starkes Königreich erstehen. Sogar ein goldener Ring spielt in Culhwchs Geschichte eine Rolle, und Olwens Beschreibung ähnelt stark der Galadriels. Vgl. auch Clarus, 284 - 289

<sup>58</sup> Dies gilt auch für die Sagen des Odysseus

<sup>59</sup> Cotterell, S. 156 f.

<sup>60</sup> Die folgenden Angaben folgen Day, S. 54; S. 56

Zu dem walisischen Myrrdin gibt es ein schottisches Pendant, Lailoken, Dichter und Prophet. Nachdem sein Brotherr und dessen Sohn, die beide unter dem besonderen Schutz des Barden Lailoken standen, in der Schlacht von Arthuret (um 575) umkamen, verfiel er dem Wahnsinn. 50 Jahre lebte er in den kaledonischen Wäldern, mehr als Tier denn als Mensch. Dabei gewann er seherische Fähigkeiten und Erkenntnisse und kehrte als Dichter-Prophet in die Welt zurück. Beide Figuren werden in historischen und sagenhaften Geschichten erwähnt.

Der wohl wichtigste keltische Weise und Vorgänger Merlins war Taliesin, walisischer Barde, Seher und Magier. Taliesin gilt als einer der ersten namentlich bekannten Dichter der britannischen Kelten. Nach der *Historia Brittonum* lebte er in der zweiten Hälfte des sechsten Jahrhunderts n. Chr. in Nordengland. Belegt ist demnach ein Barde Taliesin am Hof von Urien, Fürst von Rheged; Taliesins Muttersprache war also kymrisch, und kymrischer Abstammung soll auch Arthur gewesen sein. Im mittelalterlichen Wales galt er als Verfasser zahlreicher Gedichte, die im nach ihm benannten Buch Taliesin (Llyfr Taliesin) überliefert sind. Aus inhaltlichen und sprachlichen Gründen sind aber wohl nur 12 der Gedichte dem historischen Taliesin zuzuordnen.<sup>61</sup> In den walisischen Legenden taucht Taliesin als Reinkarnation des Gwyon Bach auf. Die Muttergöttin Ceridwen baute für ihren abstoßend häßlichen Sohn Afan-Du einen Kessel, der dem Kind Inspiration und Wissen verleihen sollte und wies den jungen Gwyon Bach an, auf den Kessel zu achten, jedoch nicht davon zu kosten. Als der Sud nach einem Jahr und einem Tag fertig war, spritzten drei Tropfen davon auf Gwyons Finger und, ähnlich wie Finn in der irischen Sage, steckte er ihn in den Mund und erlangte sofort umfassende Weisheit. Der restliche Trank jedoch war sofort vergiftet und todbringend. Auf der Flucht vor seiner bösen Mutter durchlief der Junge mehrere Verwandlungen und wurde schließlich als Weizenkorn von Ceridwen in Gestalt eines Huhns gefressen. Daraufhin wurde sie schwanger und setzte das Kind in einem Fellsack auf dem Wasser aus. Am Vorabend von Beltaine wurde es von Prinz Elphin, dem „Glücklosen“, im Lachwehr gefunden. Beim Anblick des Kindes riefen die Gefährten „tal-iesin“ (= glänzende Stirn) und gaben ihm damit seinen Namen. Taliesins Seelenwanderung durch belebte und unbelebte Gegenstände wird in mehreren Erzählungen des Mabinogion erwähnt.<sup>62</sup> Er wird in Abbildung 6 mit verschiedenen Tieren und einer Harfe dargestellt.

---

<sup>61</sup> Maier, S. 307 f.

<sup>62</sup> Clarus, S. 307 – 315; Vgl. Kapitel 3.2.5



Abbildung 9: Taliesin

### 2.3.7 Hexe / Zauberin

Aus der keltisch-christlichen Arthur-Legende in der heute bekannten Version, und folglich aus allen daraus entstandenen Zauber-, Märchen- und Fantasygeschichten, ist die böse Hexe Morgan nicht mehr wegzudenken. Ursprünglich gab es in der keltischen Mythologie jedoch keine Hexen oder bösen Zauberinnen, und dementsprechend erschien die Zauberin Morgan Le Fay in Geoffrey of Monmouths *Vita Merlini* aus dem 12. Jahrhundert zunächst als Heilerin ohne negative Züge. Sie war es, die den verwundeten Arthur zusammen mit neun heiligen Frauen Avalons auf ihre Insel brachte, wo er noch leben soll, um eines Tages zurückzukehren. Es ist bekannt, dass fanatische Zisterziensermönche in einem Werk mit Namen *Prosa-Lancelot* ungefähr einhundert Jahre später die Heilerin zur Hexe stilisierten, da sie weiblich und somit verdorben, unrein und durch und durch schlecht war.<sup>63</sup> Abgesehen von dieser wenig neutralen Version, erscheint Morgan jedoch meist als äußerst komplexe Figur. Als Morgan Le Fay, Morgaine, Morgana, Lady of the Lake, Dame du Lac, Nimue, Niviene, Viviane, Éviève oder Elaine<sup>64</sup>, führt sie Arthurs Ende und den Untergang seines Reiches herbei, bringt ihn aber auch auf ihre Zauberinsel und heilt ihn; der große Merlin wird von ihr verzaubert und für immer gebannt, in manchen Legenden tötet sie ihn gar. Sie ist eine Figur, die sich kaum in negativ oder positiv einordnen lässt, und genau hier scheinen noch ihre keltischen Ursprünge durch.

<sup>63</sup> Ashe, (c), S. 268 und Day, S. 63 – 65

<sup>64</sup> Lacy, Norris J. (Hrsg.): *The new Arthurian encyclopedia*. / Associate editors Geoffrey Ashe [et al.]. - New York [u.a.], 1996. S. 80



Die Sagengestalt der Morgan Le Fay lässt sich auf mindestens drei Gottheiten der Kelten zurückführen. Meist wird nur die Kriegsgöttin Morrígan als Quelle genannt, und der Name Morgan Le Fay, also Morgan die Fee, entstand wohl in Anlehnung an diese Göttin, doch besonders die Göttinnen Brigit und Ceridwen dienten als Vorlagen für die komplexe Figur der Arthur-Legende. Diese Verknüpfung wird deutlich, wenn man sich die Attribute aller vier Frauenfiguren betrachtet:

**Morgan Le Fay:**

- Avalon: Anderswelt, Insel, Wasser / Nebel
- Apfelinsel: Insel der Heilung, des Lebens
- Gralsinsel: Kessel-Symbolik
- Heilerin, Symbol: Apfel
- Zauberin, Hexe: bringt Tod
- Gestaltenwandlerin
- Erschafft Excalibur

**Morrígan:**

- Kriegsgöttin
- Trinität dreier Gottheiten:  
Ana (Fruchtbarkeit)  
Badb / Madb (Muttergottheit)  
Macha (Tod)
- Gestaltenwandlerin: Rabe



Abbildung 10: Morgan Le Fay als Morgen in der Barke Avalons, mit einem Apfelzweig in der Hand, Symbol für Fruchtbarkeit, Heilung und ewiges Leben.

**Brigit**

- Muttergöttin: Kreislauf Leben und Tod
- Göttin der Poesie
- Göttin der Quellen (Quelle = Wissen)
- Göttin des Feuers, der Schmiede
- Symbol: Apfel
- Gestaltenwandlerin



Abbildung 11: Eine gallische Figur der Brigantia, die in Irland und Wales als Brigit verehrt wurde.

**Ceridwen**

- Muttergöttin: Kreislauf Leben und Tod
- Kessel des Wissens
- Kessel der Wiedergeburt
- Wacht an einem See
- Gestaltenwandlerin



Abbildung 12: Ceridwen braut den Wissenstrunk für ihren hässlichen Sohn, während Gwyon Bach umrührt.

Da für die Kelten ja das Leben aus dem Tod erstand, sahen sie den Doppelaspekt aus Fruchtbarkeit und Tod, den die Muttergottheiten verkörperten, niemals negativ. Zwar betrogen und töteten die Göttinnen mitunter, doch sie taten dies letztendlich, um etwas Neues hervorzubringen, wie Ceridwen Taliesin hervorbringt. Morgan verkörpert im Grunde also eine Muttergöttin, die den Kreislauf von Leben und Tod lenkt. In ihrem Kessel / ihrer Quelle / dem Gral bewahrt sie Heilung, Geburt und Weisheit, aber auch Intrige, Verwandlung und Gift. Sie vernichtet das Alte und bringt daraus das Neue hervor. An dieser Stelle kommt der Bruch zu den Muttergöttinnen: Dieses Neue entspricht nicht mehr der keltischen Welt, eine neue Ära hat begonnen. Die Zeit der Kelten auf den britischen Inseln war mit den Invasionen der Angeln, Sachsen und Jüten, die im Zuge der Völkerwanderungen vom europäischen Festland verdrängt worden waren, vorbei. Morgan steht bereits an der Stufe zu einer anderen Zeit, in der Körper und Geist getrennt werden und in der die Anderswelt keinen Platz mehr hat. Wie einst die Tuatha de Danann, werden nun die verbliebenen Götter, Feen und Geisterwesen endgültig von der Erde und aus dem Alltag der Menschen verdrängt. Der kymrische Arthur, der noch für das Keltentum steht, wird in eine andere Welt gerettet, doch auf der irdischen Seite verliert sich seine Bedeutung.

### 3 Die Romane

#### 3.1 Evangeline Walton: Die vier Zweige des Mabinogi

##### 3.1.1 Leben und Werk

Evangeline Walton wurde unter dem Namen Evangeline Ensley am 24.11.1907 in Indianapolis, Indiana, USA, geboren und verstarb am 11.03.1996.<sup>65</sup> Über ihr Privatleben ist wenig bekannt, doch gewinnt man den Eindruck, Evangeline Walton hätte einzig für das Schreiben gelebt, umgeben von einer „magischen“ Aura. So erinnerte sich ein Besucher der Fantasytagung *Mythcon XII, 1981*, an sie als eine Frau,

“who seemed almost in shadow throughout the weekend, ... as if she were half in some other world, or perpetually enrobed in some Celtic twilight against both Earthly light and darkness ... there seemed a certain tranquil depth in her, ... from which stars would occasionally gleam, whenever Evangeline Walton would – almost unexpectedly – say something.”<sup>66</sup>

Ebenso, wie die Autorin hier beschrieben wurde, ist ihr literarisches Gesamtwerk von Mythen beeinflusst. Ihr 1945 veröffentlichter Roman *Witch House* gehört in die Sparte Dark Fantasy oder bereits Horror, vergleichbar mit Shirley Jacksons *The Haunting of Hill House*, während sich 1956 *The Cross and the Sword* den Kämpfen der Wikinger gegen die Sachsen widmete; der Roman wurde ein Jahr später als *Son of Darkness* erneut verlegt. 1978 verfasste Evangeline Walton die Shortstory *Above Ker-Is*, der 1982 die Geschichte *The Ship from Away* folgte. 1983 schließlich erschien ihr letzter Roman, *The Sword is forged*, als erster Band einer geplanten Trilogie über die griechische Mythologie.<sup>67</sup>

Zu ihrem größten Erfolg allerdings wurde Waltons Neubearbeitung der walisischen Mythensammlung der Mabinogion als vier Einzelromane. Wie bereits kurz erwähnt, handelt es sich bei den Mabinogion (Singularform: Mabinogi<sup>68</sup>) um eine, genauer gesagt die älteste Sammlung uralter walisischer Mythen, die zu Beginn des zwölften Jahrhun-

---

<sup>65</sup> Pringle, David (Hrsg.): *St. James Guide to fantasy writers*. – New York [u.a.]: St. James Press, 1996. S. 586

<sup>66</sup> Lenander, David: *Evangeline Walton*. - <http://www.tc.umn.edu/~d-lena/WaltonRemembered.html> (Zugriff: 10.10.2003)

<sup>67</sup> Pringle, S. 586 – 587

<sup>68</sup> Ursprüngliche Bezeichnung für eine Erzählung aus dem Pflichtrepertoire eines Bardelehrlings. Clarus, S. 253

derts vermutlich von einem Mönch druidischer Herkunft zusammengetragen und niedergeschrieben wurde. Die Sammlung trug den Titel *Pedair Cainc y Mabinogi*, das bedeutet *Die Vier Zweige des Mabinogi*, und enthielt die vier Geschichten um Pwyll, Branwen, Manawyddan und Math.<sup>69</sup> 1849 übersetzte die Ethnologin und Philanthropin Lady Charlotte Guest diese Sammlung und weitere kaum bekannte Legenden, darunter drei Arthur-Legenden und Dichtungen des Barden Taliesin, aus dem Kymrischen ins Englische und gab dem Werk den Namen *Mabinogion*.<sup>70</sup> Diese Übersetzung der Vier Zweige diente Evangeline Walton als Vorlage für ihre Romane, und obwohl es 38 Jahre vom Erscheinen des ersten bis zum vierten Band dauerte, und ihre Reihenfolge nicht der Abfolge der Episoden im Original entsprach, wurde diese mythoepische Tetralogie zum Kassenschlager, der eine wahre Renaissance alles Keltischen auslöste.

Als 1936 *The Virgin and the Swine*, der eigentlich vierte Teil der Sagensammlung, erschien, rechnete man mit mäßigem Erfolg. Erst 1970 entschied man sich, die Reihe aufgrund des bis dahin endlich aufgeflammtten Interesses fortzusetzen. 1971 folgte Teil zwei, *The Children of Lir*, 1972 Teil drei, *The Song of Rhiannon* und schließlich 1974 der eigentlich erste Teil *The Prince of Annwn*. Der Wirkung entsprechend, die die Romane Waltons auf das Fantasypublikum auslösten, kam 1979 die Anthologie *The Year's best fantasy stories 5* heraus, die Geschichten der Autorin enthielt und 2002 abschließend die Sammlung *The Mabinogion Tetralogy*.

Über ihre Vorbilder sagte Evangeline Walton 1985 in einem Interview für *Fantasy Review* mit Paul Spencer: „James Stephens' two mythic novels, *Deirdre* and *In the land of youth*, were practically my Bible for years. And I was also influenced by Lord Dunsany<sup>71</sup> and Algernon Blackwood<sup>72,73</sup>“.

In demselben Interview erzählte Evangeline Walton, wie sie auf die Idee eines Fantasyromans nach den Mabinogion gekommen war. Verrückt nach allem Keltischen, war sie auf die Sagensammlung gestoßen und von einer Szene des vierten Teils besonders fasziniert, so dass sie sich vorstellte, wie wundervoll ihr Lieblingsautor James Stephens sie hätte schreiben können. Da er dies aber nicht getan hatte, schrieb sie sie letztendlich selbst.

---

<sup>69</sup> Maier, S. 44

<sup>70</sup> Tölle, Marianne (Leitung): *Reise in die Anderswelt. Die Kelten*. – Authorized German language ed. - Amsterdam: Time-Life Books, 1997. - (Mythen der Menschheit). S. 78

<sup>71</sup> Irischer Autor, 1880 od. 82 – 1950, schrieb Fantasyromane, Kurzgeschichten, Gedichte; nach Pringle war er hauptsächlich Dichter und Mythenschreiber.

<sup>72</sup> Irischer Autor, 1878 – 1957, schrieb Fantasyromane, Kurzgeschichten, Gedichte, Schauspiel; nach Pringle leistete der einen enormen Beitrag zur Fantasyliteratur.

<sup>73</sup> Pringle, S. 586

Das Ergebnis wurde belohnt. 1972, 1973 und 1975 erhielt sie den *Mythoeptic Fantasy Award* für *The Children of Lir*, *The song of Rhiannon* und *The Prince of Annwn*<sup>74</sup>, und 1989 wurde sie mit dem *World Fantasy Lifetime Achievement* für ihr Gesamtwerk geehrt.<sup>75</sup> Evangeline Walton wird heute als eine der Meisterinnen der modernen Fantasyliteratur gesehen.

### 3.1.2 Gesamtkomplex

Die Geschichten der *Vier Zweige des Mabinogi* sind Zeugen einer fernen Vergangenheit und es ist daher nicht verwunderlich, dass sie in ihrer Komplexität und Symbolik heute nur noch schwer verständlich sind. Als roter Faden zieht sich die Geschichte des Pryderi, göttlicher Stammvater der Briten und Namensgeber Britanniens<sup>76</sup>, durch die vier Bände.

Band eins, *Der Fürst von Annwn*, stellt Pryderis Eltern vor. Erzählt wird zunächst, wie sein Vater Pwyll, Herr von Dyfed<sup>77</sup>, den Herrscher der Anderswelt Annwn trifft und mit ihm für ein Jahr und einen Tag Gestalt und Leben tauscht. Die Abenteuer, die er dabei besteht, bringen ihm hohes Ansehen bei seinem Volk, das ihm den Titel Fürst von Annwn verleiht. An einem Samhainfest lernt Pwyll dann die schöne Rhiannon aus der Anderswelt kennen und lieben und kann sie durch einen Trick zur Frau nehmen, obwohl sie einem anderen, Gwawl, versprochen war. Der mit seinen eigenen Waffen geschlagene Gwawl gibt zwar all seine Ansprüche auf Rhiannon auf, verflucht jedoch das Paar: Dieser Fluch wird fortan das Leben der beiden und ihrer Nachkommen bestimmen.

Der zweite Teil des Mabinogi, *Die Kinder Llyrs*, handelt im Groben von Bran und seiner Schwester Branwen, Kinder des Gottes Llyr.<sup>78</sup> Pryderis Rolle in diesem Buch ist relativ klein, doch es werden die Zeit seiner Jugend und seines Dienstes als Krieger geschildert. Der Hochkönig Irlands, Matholuch, kommt nach Wales, um Branwen zu heiraten, wird aber von ihrem Halbbruder Evnissyen aufs Ärgste beleidigt. In Folge dessen kommt es zum Krieg zwischen den beiden Ländern, den dank oder auch trotz Brans Kessel der Wiedergeburt nur sieben walisische Krieger überleben, darunter auch Taliesin, Pryderi und sein Freund und Mentor Manawyddan, ein Bruder Brans. Vor seinem

<sup>74</sup> *Mythoeptic Fantasy Award: Complete List of Nominees* / The Mythoeptic Society. – <http://www.mythsoc.org/MFAnoms.html> (Zugriff: 15.10.2003)

<sup>75</sup> *Evangeline Walton* / FantasticFiction.co.uk [http://www.fantasticfiction.co.uk/authors/Evangeline\\_Walton.htm](http://www.fantasticfiction.co.uk/authors/Evangeline_Walton.htm) (Zugriff: 15.10.2003)

<sup>76</sup> Maier, S. 270

<sup>77</sup> Südliche Region Wales'

<sup>78</sup> walis. Llyr oder ir. Lir war der Vater des Manannan Mac Lir und Gott der Meere; Lir diente möglicherweise als Model für Shakespeares tragischen König Lear. Cotterell, S. 146

Tod bittet der verwundete Bran seine Gefährten, seinen Kopf unter dem Weißen Berg Londons, das Gesicht gen Gallien gerichtet, zu begraben, um fremde Eindringlinge abzuwehren.<sup>79</sup> Branwen stirbt schließlich aus Kummer und wird auf der nach ihr benannten Ynys Bronwen, Branwens Insel, begraben, während die Gefährten in ihr eigenes Land zurückkehren.

Im dritten Band nun, *Rhiannons Lied*, fordert der Fluch, den Gwawl einst gegen Pryderis Vater ausgestoßen hatte, seinen Tribut. Pryderi erfährt, dass er in der Nacht seiner lang ersehnten Geburt, es war die Nacht vor Beltene, auf mysteriöse Weise verschwunden war und man seine Mutter verdächtigt hatte, das Neugeborene im Wahn verschlungen zu haben. Das Volk hatte sich längst gegen die Frau aus der Anderswelt gewandt und den König dazu überredet, Rhiannon zu verstoßen. Erst Jahre später hatte ein Schäfer ein Findelkind, das er als Königssohn erkannt hatte, an den Hof zurückgebracht, und Rhiannon war ihrer Strafe entbunden worden. Sie hatte das Kind Pryderi (= ohne Gram) genannt, denn sein Erscheinen hatte ihren Gram beendet. Was Pryderi nicht erfährt, ist dass sein Vater in der Anderswelt seine Zeugungsfähigkeit verloren hatte und er in Wirklichkeit der Sohn seines Freundes, Manawyddan, ist.

Auf ihrer Reise zurück nach Dyfed versuchen Pryderi und Manawyddan den Ruhm und Glanz des Reiches wieder herzustellen. Manawyddan heiratet Pwylls Witwe Rhiannon, und auch Pryderi hat in Kigva eine Frau gefunden. Alles könnte nun gut werden, doch in der Samhain-Nacht verschwinden plötzlich die Menschen und Tiere Dyfeds im Nebel, und nur die beiden Paare bleiben zurück. Auf der verzweifelten Suche nach den Verschwundenen werden schließlich noch Pryderi und seine Mutter in die Nebel der Anderswelt gezogen, sodass Manawyddan und Kigva sich vollkommen allein finden. Um Leben zu können, versuchen sie Getreide anzubauen, doch als in drei aufeinander folgenden Nächten magische Mäuse die komplette Ernte zerstören, greift Manawyddan zu einer List. Er fängt eine der Mäuse und gibt vor, sie töten zu wollen. Prompt tritt ein Grauer Mann der Anderswelt an ihn heran, der das Leben der Maus unbedingt retten möchte und nun zugibt, im Auftrag des Gwawl das Land verzaubert zu haben. Daraufhin gibt Manawyddan die Maus frei, und sogleich sind alle Zauber gebrochen: Die Maus verwandelt sich in die schwangere Frau des Grauen Mannes, die Menschen und Tiere des Landes kommen zurück, und Pryderi kann endlich wieder die Herrschaft über ein starkes Dyfed übernehmen.

---

<sup>79</sup> Auf dem Weißen Berg steht heute der Tower of London. Interessanterweise bedeutet Bran Rabe, und noch heute werden im Tower Raben gehalten, die das Land schützen sollen. Ashe, Geoffrey (a): *The discovery of King Arthur / in association with Debrett's Peerage*. – London: Guild Publishing, 1985. S 151

Der vierte Band des Mabinogi, *Die Insel der Mächtigen*, führt in den Norden Wales', nach Gwynnedd, wo Math, ein Bruder der Don<sup>80</sup>, König ist. Der mächtige Zauberer Math kann nur leben, solange er Krieg führt oder seine Füße in den Schoß einer Jungfrau bettet, doch als sich einer seiner Neffen in das Mädchen verliebt, provoziert Gwydion, ein anderer Neffe Maths und selbst ein Zauberer, einen Krieg mit Dyfed, um den König vom Hof zu locken. Mithilfe von Magie gelingt es ihm sogar, den Fürsten Dyfeds, Pryderi, zu töten. Vor seinem Tod jedoch legt Pryderi einen Fluch auf seinen Mörder, und wie zuvor Gwawls Fluch, so wird dieser Bann Gwydions Leben begleiten.

Während Math also in Dyfed kämpft, wird seine Fußhalterin vergewaltigt, weshalb der ehrenhafte König sie heiratet, aber eine neue Fußhalterin braucht. Als Ersatz bietet sich Gwydions Schwester Arianrhod an, doch sie besteht den Test der Jungfrauen nicht, sondern bringt dabei sogar zwei Jungen zur Welt, die sie ob dieser Schmach jedoch von Grund auf hasst. Eines der Kinder wird auf tragische Weise ermordet, doch das andere wird von Gwydion liebevoll erzogen. Arianrhod ist darüber so erzürnt, dass sie sich weigert, ihrem Kind einen Namen oder Waffen zu geben – beides Initiationsschritte, die nur die Mutter leisten darf. Über viele Umwege kann Gwydion seine Schwester aber überlisten, und das Kind erhält den Namen Llew Llaw Gyffes, oder Llew mit der sicheren Hand, sowie Waffen. Außer sich vor Wut bestimmt Arianrhod zuletzt, Llew könne niemals eine menschliche Frau haben, doch auch diesem Fluch weiss Gwydion auszuweichen: Er und Math erschaffen aus Eichenblüten, Ginster und Mehlkraut eine Frau, die sie Blodeuwedd, Blumenfrau, nennen. Bald müssen sie jedoch einsehen, dass sich die gute Intention bald als faul erweist, denn das Geschöpf des von Pryderi verfluchten Gwydion betrügt Llew mit einem anderen und verrät die einzige Art und Weise, auf die Llew getötet werden kann. Als Gwydion vom Tod seines Ziehsohnes erfährt, jagt er sein Blumengeschöpf und verwandelt es in das Tier, das von den anderen Tieren am meisten gehasst wird: eine Eule.<sup>81</sup> Obwohl er verzweifelt ist, spürt Gwydion aber, dass Llew noch nicht ganz verloren ist und macht sich auf die Suche nach einer Antwort auf diese Gefühle, bis er tatsächlich einen sterbenden Adler findet, in dem er Llew erkennt. Er heilt ihn, und Llew fordert seinen Mörder auf, sich nun selbst den Umständen zu stellen, unter denen er beinahe getötet worden wäre. Nach dem Tod des Gegners endet

---

<sup>80</sup> Don war das walisische Pendant zu der irischen Muttergöttin Dana, der Stammutter der Tuatha de Danann. Cotterell, S. 123

<sup>81</sup> Die Episode um die Blumenfrau Blodeuwedd, die anders ist, als von ihrem Erschaffer beabsichtigt, hat in Cornelia Funkes fantastischem Jugendroman *Tintenherz* eine Schlüsselfunktion. Funke, Cornelia: *Tintenherz* / Mit Illustrationen der Autorin. – 1. Aufl. – Hamburg: Dressler, 2003. S. 445; 449 f.

der letzte Zweig des Mabinogi mit den Worten: „Dann wandte er sich um und ging nach Mur y Castell zurück, wo Gwydion und die Männer von Gwynedd warteten.“<sup>82</sup>

### 3.1.3 Struktur und Erzählperspektive

Jeder Band der Tetralogie erzählt einen Zweig des Mabinogi und trägt diese Bezeichnung auch jeweils im Zusatz zum Hauptsachtitel. Die Geschichten des ersten Bandes, *Der Fürst von Annwn*, sind in *1. Buch: Der Ritt in den Abgrund* und *2. Buch: Rhiannon von den Vögeln* unterteilt. Der vierte Band, *Die Insel der Mächtigen*, enthält 3 solcher Bücher: *Die Schweine Pryderis*, *Llew* und *Wie Blodeuwedd liebte*. Die Bände zwei und drei dagegen sind relativ kurz und werden nicht weiter unterteilt.

Während die ursprünglichen Vier Zweige des Mabinogi kaum Bezüge zueinander aufweisen, gelingt es Evangeline Walton durch Vor- und Rückgriffe, eine Vernetzung und einen logischen Zusammenhang der vier Zweige herzustellen. So erwähnt sie im zweiten Band, der eigentlich vom Schicksal Branwens und Brans handelt: „Pwyll von Dyved muß jene Krönung gesehen haben, ... mit Rhianonn, der Königin, die aus dem Feenreich gekommen war.“<sup>83</sup>

Im gleichen Absatz greift sie auf den vierten Band um Math und Gwydion vor und stellt fest: „Math, Sohn Mathonwys, muss sie gesehen haben ..., den man den Uralten nannte ... Sein Nachfolger war schon geboren, der Sohn seiner Schwester – Gwydion, Sohn Dons.“<sup>84</sup>

Gwydions Auftritt wird im dritten Band noch deutlicher vorbereitet, als der weise Taliesin Pryderi erklärt, er werde nach Gwynedd gehen:

„'Gwydion?' sagte Pryderi, erfreut, daß er schließlich doch etwas verstand, ‚Ist das nicht der kleine Junge, der Maths Erbe sein wird?’ ‚Er ist ein kleiner Junge, doch das ist nicht alles, was er ist. Oder alles, was er war. Er hat viele Namen getragen ... Und später wird ihn alle Welt kennen ... Er ist der Schmied, der unseren Teil der Welt in eine neue Gestalt hämmern wird.’“<sup>85</sup>

Interessant ist, wie Evangeline Walton die Geschichte um Pryderis Geburt, Verschwinden und Rückkehr, die für das Leseverständnis im ersten Band erwartet würde, erst im dritten Band als „Geschichte in der Geschichte“ erzählt und damit einer alten Tradition der Barden folgt. Besonders in den irischen Mythen um Finn und ChuChulinn findet man immer wieder solche retardierende Momente, in denen ein Sänger oder Fremder eine Geschichte erzählt, die vom momentanen Handlungsgeschehen ablenkt und eine

---

<sup>82</sup> Walton, S. 755

<sup>83</sup> Ebd., S. 158

<sup>84</sup> Ebd., S. 159



Episode aus früherer Zeit schildert. Walton lässt aber nicht nur eine Person berichten, sondern gestaltet die Szene als entspanntes Erzählen und Sich-erinnern. Eine alte Frau, tatsächlich die Ziehmutter des Findelkindes damals, erzählt den Anfang, dann erinnert sich auch Pryderi, kommentiert lässig „Sie hat die Geschichte nicht schlecht erzählt. Ich meine, sie hat das meiste richtig erfasst. Bis auf eines.“<sup>86</sup> und fährt später fort „Ich kenne jene Geschichte. Bei der Hochzeitsfeier kam Gwawl ...“<sup>87</sup>

Dasselbe Muster wendet die Autorin an, wenn sie Bran im Nachhinein erzählen lässt, wie er zu dem Kessel der Wiedergeburt kam und anschließend sein Kontrahent Matholuch zum Besten gibt, wie er den Vorbesitzer des Kessels aus seinem Land gejagt hatte.<sup>88</sup>

Nach jedem Band fügt Evangeline Walton „Für Pedanten und einige andere Leute“<sup>89</sup> eine bis zwei Seiten ein, auf denen sie Abweichungen vom ursprünglichen Mabinogion erklärt, beispielsweise erläutert sie:

„Das ‚Mabinogion‘ hält es nicht für nötig, zu sagen, warum [Pryderi] sich plötzlich in den Kopf setzte, eine derart gefährliche Sache zu unternehmen; doch wir modernen Autoren müssen unseren Charakteren vernünftige Gründe für ihre unvernünftigsten Handlungen geben. Es fehlt uns die gloriose Freiheit der alten Barden, und vielleicht ist das auch gut so.“<sup>90</sup>

Auktoriale Erzählsituationen wechseln in den Romanen mit personalen ab. Zwar weist die Autorin als allwissende Erzählerin beispielsweise auf gegenwärtige gesellschaftliche Kontroversen hin, deutet Zukünftiges an oder kommentiert Vergangenes, doch meist betrachtet der Lesende das Geschehen mit den Augen eines der Protagonisten und erfährt dessen Gedanken in Form von erlebter Rede oder innerem Monolog.

### 3.1.4 Hauptthemen und durchgängige Motive

Dominantes Hauptthema, das sich durch alle vier Bände zieht, ist der Kampf des alten Britannien gegen das neue Britannien oder anders ausgedrückt, der Kampf Matriarchat gegen Patriarchat, der besonders ab dem fünften Jahrhundert an Bedeutung gewann. Evangeline Walton unterscheidet dabei die Alten Stämme als Urkelten und die Neuen Stämme als keltische Völker, die Vorstellungen und Lebenswandel der römisch-christlichen Einwanderer annehmen. Britanniens Namenspatron Pryderi, Sohn eines Herrschers der Neuen Stämme und einer Feenfrau der Alten Stämme, erlebt eine Phase

---

<sup>85</sup> Ebd., S. 318

<sup>86</sup> Ebd., S. 336

<sup>87</sup> Ebd., S. 337

<sup>88</sup> Ebd., S. 190 – 196

<sup>89</sup> Ebd., S. 449

<sup>90</sup> Ebd., S. 449

des Umbruchs, in der mit dem Neuen geliebäugelt wird, das Alte aber nicht vergessen werden kann.

In der Alten Welt herrscht der Glaube daran, Kinder seien „die Geschenke, die den Frauen von den Müttern gemacht werden, von den heiligen Mächten, die Frühling und Sommer bringen.“<sup>91</sup> Männer spielen bei der Zeugung keine Rolle, und demnach beruht die Thronfolge auf der weiblichen Linie, es wird also stets das Kind der Königswester zum Nachfolger ernannt, wie Gwydion, Sohn der Schwester Maths, dessen Thron erbt. Frauen sind für die Alten Stämme „unsere Lieben und unsere Schöpfer, unser Ursprung und unser Trost: frei, zu geben und zu verweigern.“<sup>92</sup> Eine lebenslange Partnerbindung ist nicht nötig, das Sakrament der Ehe ohne Belang:

„Die Ehe war in Gwynedd immer noch eine junge Einrichtung, die Vaterschaft eine Theorie, die von den Jungen eifrig diskutiert und von den Alten zweiflerisch belächelt wurde. Frauen hatten von jeher Kinder bekommen; es mochte sein, daß das Geheimnis der Fortpflanzung des Lebens eine Kunst war, die nicht in ihrer Macht allein lag, doch das war alles immer noch unbewiesene Spekulation. Ein Mann konnte sich nur bei denen der Blutsverwandtschaft sicher sein, die von seiner Mutter geboren worden waren oder von der Tochter seiner Mutter.“<sup>93</sup>

Die Kontroverse der beiden zu dieser Zeit nebeneinander etablierten Systeme spiegelt sich in allen vier Bänden auf verschiedene Weise wider.

Die Tetralogie setzt sofort mit Pwylls Ausflug in die Anderswelt Annwn ein, der sich zu einer Bewährungsaufgabe für den angehenden Herrscher entwickelt. Erzogen nach den alten Regeln, doch bestimmt, nach den neuen zu regieren, bedarf er der Billigung der andersweltlichen Götter. Das Bündnis mit dem Unterweltherrscher Arawn und die Aufgaben, die Pwyll in Annwn erfüllen muss, lassen ihn innerlich reifen und als starken Mann zurückkehren. Beim Abschied bestätigt Arawn:

„Das Kind in dir fürchtete sich, Fürst von Dyved, das Kind, das früher Angst vor der Dunkelheit hatte. Doch der Mann fürchtet sich nicht. Er ist gewachsen, seitdem wir den Eid zusammen geschworen haben.“<sup>94</sup>

Doch Reife allein reicht nicht aus. Pwyll muss, um einmal das Land regieren zu können, den Segen der Terra Mater empfangen. Da er sich weigert, den Königsritus zu vollziehen – die Vermählung mit einer weißen Stute, symbolisch für die Terra Mater, die hinterher getötet und deren Blut getrunken wurde – wird er über den Umweg der Anderswelt geführt, wo er sich mit Rhiannon, also in abgewandelter Form mit der Mutter Erde,

---

<sup>91</sup> Ebd., S. 147

<sup>92</sup> Ebd., S. 465

<sup>93</sup> Ebd., S. 461

<sup>94</sup> Ebd., S. 76

verbindet. So durchläuft er eine zweifache Initiation zum Herrscher und erkennt, dass er nur mit der Unterstützung der Alten Stämme regieren kann.

Der zweite Band, *Die Kinder Llŷrs*, ist beherrscht vom Symbolismus der Muttergottheiten, dem Kessel der Wiedergeburt und also dem Kreislauf von Leben und Tod. Brans Kessel ist ein kostbarer Schatz, denn

„Wenn einer deiner Männer getötet würde ... , könntest du ihn hineinwerfen, und er würde wieder lebendig und ganz aus ihm herausspringen ...“

Doch „ein weiser Mann würde es hassen, ihn zu gebrauchen“, da die Toten nicht sie selbst wären, sondern nur „unirdische Wesen, die nichts können außer kämpfen.“<sup>95</sup>

Interessanterweise erwähnt Evangeline Walton in dieser Szene nicht nur den Kessel der Wiedergeburt, sondern auch die anderen drei anderen Geschenke, die die irischen Nachkommen der Göttin Dana einst von den Städten im Norden gebracht hatten, hier benannt als Schwert, Speer und Schild. Dass der Kessel eingesetzt wird, verschuldet ein skrupelloser, von Geltungssucht und Wut zerfressener Mann, Evnissyen, der nach einer Vergewaltigung geboren wurde. Die Schändung seiner Mutter kommt einer Schändung der Muttergöttin gleich, und so verwundert der Ausgang der Geschichte nicht: „Veränderung wird immer Zwillinge gebären, Gut und Böse. Wir wurden in Zeiten großer Veränderung geboren“<sup>96</sup>

Alle Männer bis auf sieben kommen in dem folgenden Krieg um, die vermeintlichen Herrscher über die Frauen gehen selbst zugrunde. Und am Ende greift die matriachale Symbiose von Leben und Tod, denn die überlebenden Sieben sind der Neuanfang Dyveds.

Die Grundfesten dieses Neuanfangs sind zunächst jedoch äußerst labil. Im dritten Roman tritt deshalb der Symbolismus der durch das Weibliche bedingten Fruchtbarkeit / Unfruchtbarkeit in den Vordergrund, dargestellt an Manawyddans Heirat mit Rhiannon, der Entvölkerung des Landes, dem Kampf, der Erde neues Leben und Nahrung abzurufen und schließlich der Rettung der schwangeren Zaubererfrau in Gestalt einer Maus. Der ständige Wechsel scheint die unsichere Position des alten Matriarchats und des neuen Patriarchats widerzuspiegeln, denn keines hatte sich bisher durchgesetzt. Interessanterweise erfährt der Leser jetzt, dass Rhiannons Sohn Pryderi von Manawyddan, nicht Pwyll, gezeugt wurde, da dieser durch Gwawls Fluch unfruchtbar geworden war; Pryderi allerdings ahnt nicht, „dass kein Tropfen von Pwylls Blut in [seinen] Adern

---

<sup>95</sup> Ebd., S. 184 f.

<sup>96</sup> Ebd., S. 304. Das Kind in Gestalt des negativen Evnissyen kann als Bestrafung der Menschen gesehen werden, die die Schändung einer Frau zulassen.

fließt.“<sup>97</sup> Der zukünftige Herrscher erbaut also unbewusst sein neues Reich auf den Grundlagen seiner Herkunft aus den Alten Stämmen.

Im vierten und letzten Band der Romanfolge festigt sich schließlich die Position des Patriarchats mit Billigung des Matriarchats, was besonders in Llew deutlich wird. Llew verrät seiner Frau Blodeuwedd:

„Wenn ein Bad an einem Fluss errichtet und der Bottich mit einem dicht gepackten Strohdach überdeckt würde, und eine Ziege stünde daneben; und wenn ich dann mit einem Fuß auf dem Rand des Bottichs und mit dem anderen auf dem Rücken der Ziege stehen würde, so könnte mir jeder Mann, der jenen Speer hätte, meinen Tod erteilen.“<sup>98</sup>

Nach dem Bad im Bottich steht Llew mit einem Bein auf dem mütterlichen Gefäß, mit dem anderen auf einem Vertreter einer noch ungestalteten Männlichkeit. In dieser unsicheren Position befindet er sich also am Übergang; das Matriarchat trägt ihn nicht mehr – seine Mutter verleugnete ihn, seine Frau ist ein substanzloses Blumenwesen –, das Patriarchat bietet ihm noch keine feste Basis. Vom Speer getroffen verwandelt er sich in die Gestalt eines verwundeten Adlers, eine Verkörperung der Sonne, und muss nun Teile seiner selbst dem Element der mütterlichen Fruchtbarkeit, einer Sau, die das Fleisch des Adlers verschlingt, opfern. So besänftigt, stellen sich die Götter der Alten Stämme nicht mehr gegen ihn, und Gwydion gelingt es, seinen Ziehsohn zu heilen. Mit ihm beginnt nun endlich eine neue Gesellschaftsform, die auf patriarchalen Grundsätzen ruht.<sup>99</sup>

### 3.1.5 Protagonisten

Alle Hauptcharaktere, Pwyll und Rhiannon, Branwen und Bran, Manawyddan und Pryderi, Math, Gwydion, Arianrhod und Llew, sind äußerst interessant und komplex und verkörpern eine bestimmte Position im Übergang der matriarchalen zur patriarchalen Gesellschaftsstruktur. Besonders interessant sind dabei Rhiannon, Arianrhod, Gwydion und Llew, dessen Symbolik im Roman bereits in Kapitel 3.1.4 angesprochen wurde.

Die gute Rhiannon von den Vögeln und die böse Arianrhod der Insel im Meer verkörpern zusammen das Bild der Leben spendenden und nehmenden Muttergöttinnen, die das Grundgerüst für den keltischen Glauben bilden. Anstatt die Gegensätzlichkeit in einer Figur darzustellen, teilt Evangeline Walton die Aspekte positiv – negativ auf die beiden Charaktere auf. Rhiannon erscheint meist umgeben von Attributen, die Leben, Geburt, Weisheit und Heilung verheißen. Eine besonders symbolträchtige Beschreibung findet sich, als Pwyll ihr folgt und in einen Apfelhain gelangt:

---

<sup>97</sup> Ebd., S. 338

<sup>98</sup> Ebd., S. 681

„dieser Apfel war süß und tadellos und reif und saftig, war alles, was ein Apfel sein sollte ... Sie zogen weiter, bis sie unter einem Baum eine Quelle fanden, so blau wie der sonnenhelle Himmel ... und das Wasser war so süß und rein vor allen Wassern der Welt, die er gekostet hatte ... Eine Frau saß dort, und das Licht an diesem Ort kam von ihr. Ihr Körper strahlte wie die Sonne ... Ihr Haar leuchtete, es strömte ... zu ihren Füßen hinab, die zart und rosig weiß waren wie die Apfelblüten.“<sup>100</sup>

Trotz ihrer Göttlichkeit, gibt sich Rhiannon aber als nüchterne, trickreiche Realistin, die den Übermut und die Naivität ihres Mannes oft belächelt und ihn wie ein kleines Kind behandelt: „Du bist meine Frau! Niemand darf dir weh tun, jetzt nicht und nie. Nicht, solange ich lebe!“ Sie lächelte sanft, wie eine Mutter das Kind anlächelt, das prahlt, es würde sie beschützen.“<sup>101</sup> Wenn es um ihr eigenes Leid geht, so erträgt Rhiannon es ohne zu klagen, doch geht es um das Leben ihres Sohnes, so glüht sie vor Wut und riskiert ihr eigenes Leben:

„Schnell wie der Blitz und ebenso schrecklich traf ihn ihr Zorn. ‚Mann ohne Ehre, ohne Mut! Ein schlechter Kamerad bist du gewesen, und einen guten Kameraden hast du verloren!‘ Wie eine Flamme über trockenes Gras zischt, schoß sie an [Manawyddan] vorbei und war verschwunden.“<sup>102</sup>

Hier nähert sie sich dem Bösen Element der Muttergöttinnen an, das durch Arianrhod dargestellt wird, der schwarzen Hexe, die den Gegenpol zur weißen, hellen Lichtgestalt Rhiannons bildet. Arianrhod ist anfangs als verwöhntes, herrisches Prinzesschen gezeichnet, das einen Schmollmund macht und schnell beleidigt ist. Rasch zeigt sie aber auch ihre Kälte und ihr Kalkül:

„[Sie] jedoch sah ihn an und kräuselte ihre süßen Lippen zu einem Lächeln, dessen Verächtlichkeit so kalt wie das Eis war ... Das gleiche kalte Strahlen schimmerte in den blauen, himmelähnlichen Tiefen ihrer Augen.“<sup>103</sup>

In einer symbolschwangeren Szene um die heilige Quelle, deren Hüterin sie ist, zeigt sich der Geburtenaspekt der Muttergottheit und gleichzeitig Arianrhods zerstörerische und todbringende Gewalt. Die von Wut und Hass zerfressene Hexe begibt sich in ein „Labyrinth von Höhlen“, „hinab und hinab, in Tiefen“, in die „Eingeweide der Erde“ zu einer mit einem „Verschlußstein“ versiegelten Quelle, einem „heiligen Brunnen“, sinnbildlich also in den Schoß der Terra Mater, die Leben spendet. Dort jedoch lauert nun die Gier der Anderswelt unter dem Meer, „weit, weit drunten in den fernen Tiefen des geöffneten Schachtes [beginnen] die Wasser zu brodeln und strudeln“, bis sich die

---

<sup>99</sup> Vgl. Clarus, S. 274 – 277

<sup>100</sup> Walton, S. 37

<sup>101</sup> Ebd., S. 135

<sup>102</sup> Ebd., S. 406

<sup>103</sup> Ebd., S. 561 f.

Erde der Insel „in ihrer Todesqual“ krümmt, schließlich auseinander reißt und in den Fluten versinkt. Kurz bevor sie selbst von den Fluten verschlungen wird, erkennt Ari-anrhod

„ihren Untergang und den Grund ihres Unterganges. Sie hatte das oberste der Gesetze gebrochen, jenes heilige Gesetz, auf dem die Erhaltung des Menschengeschlechts beruht: daß eine Frau die Leben ihrer Kinder, die sie geboren hat, behüten, nicht nehmen soll.“<sup>104</sup>

Gwydion steht seiner Schwester an Zauberkraft in nichts nach. Er ist als Maths Erbe sein „Schüler in der Magie und in den Mysterien“<sup>105</sup>, ein großer Zauberer, Geschichten-erzähler und Verwandlungskünstler, listig und neugierig, gleichzeitig hat er aber Respekt vor den Mysterien und seinem mächtigen Onkel, zeigt Mitleid gegenüber seinem Bruder und ist mit einem trockenen Humor ausgestattet. Für Gwydion

„war ein gut gelungener Streich immer besser als die ruhmreichste Schlacht, wie überhaupt die Wonnen seines Körpers fast immer gegenüber denen seines Geistes die Unterlinge waren ... Er war der Vorläufer des Intellekts: der erste Mann einer künftigen Welt. Er war ein Künstler, einer der ersten in unserer Westlichen Welt, von dem wir Zeugnis haben ... Und er liebte es, mit seinen geistigen Fähigkeiten eine Idee zu gestalten und auszufeilen.“<sup>106</sup>

Zunächst orientiert er sich noch am Glauben der Alten Stämme, doch dann begreift er:

„Wir sind so schlau gewesen, daß wir dachten, wir könnten den Neuen Stämmen das abnehmen, was uns gefällt, und nichts dafür bezahlen. Ich aber habe gelernt, daß wir für alles, was wir bekommen, bezahlen müssen – in der einen oder anderen Münze.“<sup>107</sup>

In der Erziehung Llews zeigt sich Gwydion als liebevoller und besorgter Vater. Das Kind zu Lehren, zu Erziehen und zu Formen wird zum Mittelpunkt seines Daseins, und er setzt all sein Wissen und seine Energie ein, um Llew glücklich zu machen. Dass er damit große Veränderungen auslöst, wird ihm erst später klar:

„Was Math sagte, ist wahr. Mein Wunsch nach einem Sohn hat die Sitte der Ehe in Gwynedd gefestigt, obwohl ich selbst nicht geheiratet habe. Denn jetzt muß er, der mein ist, heiraten oder lieblos leben ... Es ist auch meinerwegen geschehen, daß Math damals Goewyn heiratete; und wohin wir Könige führen, dahin wird das Volk folgen. Ehe – die ich niemals wollte – ist das Ziel, auf das sich meine Pläne und Handlungen gestalten.“<sup>108</sup>

---

<sup>104</sup> Ebd., S. 711 – 718

<sup>105</sup> Ebd., S. 461

<sup>106</sup> Ebd., S. 478

<sup>107</sup> Ebd., S. 561

<sup>108</sup> Ebd., S. 655

Wie Gwydion, durchlaufen alle Charaktere im Laufe der Romane eine Wandlung; aus anfangs ungeschliffenen Figuren, die ihren Platz in der Welt noch suchen, werden Persönlichkeiten und Leitbilder ihrer Gesellschaften. Sie erweitern ihren Erfahrungshorizont und lernen, nicht fanatisch einem Glauben anzuhängen, sondern Kompromisse zu finden und Toleranz zu zeigen. Gwydion lernt gar, sich vollkommen auf etwas Neues einzulassen, Arianrhod dagegen geht an ihrer Ignoranz zugrunde.

### 3.1.6 Weitere Einzelmotive

Neben dem großen Thema des Gesellschaftskonfliktes Matriarchat gegen Patriarchat ist Evangeline Waltons Tetralogie reich an interessanten Einzelmotiven. Beispielsweise wird besonders im vierten Band das keltische Element der Verwandlungen durch viele Gestalten aufgezeigt. Maths Neffen müssen für den von ihnen angezettelten Krieg nacheinander für je ein Jahr als Hirsch und Hirschkuh, Eber und Sau, Wolf und Wölfin leben, und ein Kalb, ein Ferkel und einen Welpen zeugen. Sie erleben eine Art dreifache Initiation in die animalische Fruchtbarkeit des Landes, dem die alleinige Macht zur Schöpfung gebührt. Gwydion und Llew verwandeln sich dreimal, um Arianrhod zu täuschen, und er und Math erschaffen aus Blumen und Blüten eine Frau. Alle drei Episoden zeigen die dünnen Grenzen zwischen irdischer Realität und flüchtiger Anderswelt auf. Auch der Rabe, den Branwen zu ihrem Bruder schickt, deutet in diese Richtung. Er kann als Gedanken- oder aber auch Gestaltenaustausch interpretiert werden.

Typisch keltisch gezeichnet sind die verschiedenen Anderswelten, die stets präsent sind und immerzu auftauchen.

„Vor ihm richtete sich eine dieser silbrigen, wogenden Wände auf. Bevor [Pwylls Pferd] hineingaloppierte, sah sie fest aus, und dann musste Pwyll mit der Hand seine Augen schützen, denn rings um ihn blitzte alles wie Feuer; ohne Hitze, doch diamantenhell, wie Tautropfen unter der Morgensonne funkeln. Dann kamen sie auf der anderen Seite heraus, in ein goldenes sanftes Licht hinein, das von keiner Sonne kam, die Pwyll sehen konnte.“<sup>109</sup>

Dort begegnen Pwyll die typischen Begleiterscheinungen des Andersweltlichen, wie beispielsweise strahlend weiße Tiere: „Die Augen und Ohren und die bluttriefenden Zähne dieser fremden Hunde leuchteten rot, rot wie Feuer, doch ihre weißen Körper glitzerten noch wilder, mit einer unnatürlichen, todfahlen, gleißenden Blässe“<sup>110</sup>

Ein anderes, schwer greifbares Motiv ist das des Grauen Mannes, einer schattenhaften Figur, die wohl auf prä-keltische Vorstellungen zurückgeht und ebenfalls den Kreislauf

<sup>109</sup> Ebd., S. 36

<sup>110</sup> Ebd., S. 15 f.

Leben aus Tod, wie ihn die Alten Stämme sahen, widerspiegelt. So erscheint Arawn, der Herr von Annwn, mit dem Pwyll für zwölf Monate Gestalt und Leben tauscht, als vollkommen „graue Gestalt“ und der Magier, den Manawyddan mit einer Maus als Geisel überlisten kann, wird als „Grauer Mann“ beschrieben.<sup>111</sup> Beide zeigen sich mal bedrohlich als der Tod, mal versöhnlich, gütig und spenden Rat. Pendaran Dyved,

„der einzige Druide, dem [Pwyll] traute“ erklärt: „Jede Welt hat ihren Grauen Mann ... Er ist der Gärtner, der alle Gärten betreut. Er pflückt die Blumen und sammelt die reifen Früchte, um den neuen Raum zum Wachsen zu schaffen.“<sup>112</sup>

Äußerst interessant ist die bereits erwähnte Szene um Arianrhods todbringende Quelle, in die Evangeline Walton absichtlich Anspielungen auf den Atlantismythos einflacht. Arianrhod spricht von „unsere[n] Vorväter[n] von den Sinkenden Landen“, und als sie befiehlt, „das Auge in der Tiefe zu öffnen, als dessen Hüterinnen wir vier eingesetzt wurden“, fragt ihr ältester Hexenmeister:

„Nichte Maths des Uralten, ist das weise? Dies sind gewaltige Zaubersprüche. Es sind dieselben, die von den Hexenmeistern von Caer Sidi in jenen letzten Tagen angewandt wurden, als jenes Land auf den Grund des Meeres sank. Der Zauberer, der dieser Flut entflohen und sie in das neue Land brachte, starb um dieser Tat willen.“<sup>113</sup>

Evangeline Walton integrierte auch eine Legende um Gwydion, nach der er „Bäume in Krieger verwandelte“ und damit eine Schlacht gegen Krieger der Anderswelt gewann. Anschließend war „das Heer, das zuvor ein Wald gewesen, entlassen worden ... , um wieder Wurzeln zu schlagen und Blätter zu treiben“.<sup>114</sup> Dieselbe Geschichte mag J. R. R. Tolkien als Vorlage für seine Ents und Huorns gedient haben, Baumwesen, die sich im Kampf gegen den Zauberer Saruman zu einer Armee formieren.

### 3.1.7 Sprache und Stil

Evangeline Waltons Romanfolge war nie als reine Übersetzung der Vorlage Lady Charlotte Guests von altem in neues Englisch gedacht. Vielmehr ist ihr Werk eine Kombination von Sagen und moderner Fantasyliteratur. Während sie die mythischen Abenteuer der Mabinogion vorlagengetreu übernimmt, füllt Evangeline Walton die Lücken dazwischen mit verknüpfenden und erklärenden Episoden, die die Handlungen der Charaktere verständlicher machen und zeichnet die Protagonisten selbst vielschichtiger. So wechseln mythische, andersweltliche Szenen in erhabener, poetischer Sprache – „Atmen ward ein Entzücken und Bewegung eine Freude, so voll war die Luft vom Rausch erwa-

---

<sup>111</sup> Ebd., S. 18; S. 441

<sup>112</sup> Ebd., S. 19

<sup>113</sup> Ebd., S. 712 – 714



chenden Lebens.“<sup>115</sup> – mit unkomplizierten und doch interessanten Alltagsbeschreibungen ab, – „Es gehörte sich also, daß Gwydion, sein Onkel, ihn aufzog. Soweit waren Familienbeziehungen und Verpflichtungen klar.“<sup>116</sup> – ohne dass beim Lesen ein Gefühl des Bruchs entsteht.

Als sich die sieben überlebenden Kymren nach dem Krieg an einem Ort der Anderswelt erholen, schafft Evangeline Walton beispielsweise eine Atmosphäre der Stille und Ruhe, so dass sich selbst der Leser jenseits von Zeit und Raum wähnt. Dazu bedient sich die Autorin dem typischen Märchenschema: „Einmal sagte Manawyddan: ‚Warum konntest du Branwen nicht helfen, Bruder?‘ Und das Haupt erwiderte ...“<sup>117</sup>

Die Szene um Arianrhods Untergang dagegen vermittelt eine unglaubliche Schnelligkeit und rast geradezu unaufhaltsam auf den Klimax des gewaltigen Ausbruchs zu, sodass tatsächlich ein Gefühl von „Hexenküche und Hexenkessel“ entsteht. Dazu verwendet Walton eine sehr bildhafte und ausdrucksstarke Sprache:

„Sie hatte den Schrein geöffnet ... Zu voller Größe aufgerichtet, schlank und kerzengerade, stand sie da, ihre Arme über die Flammen gestreckt, leuchtend wie die Seele des Feuers ... Der Singsang wurde lauter, das Tanzen wilder, die Flammen zuckten höher. Weit, weit drunten in den fernen Tiefen ... begannen die Wasser zu brodeln und zu strudeln. Auch sie sprangen höher ... Der Steinboden bebte, die Insel erzitterte ... , als schüttelten und pressten sie dort unten riesige Fäuste. Krachen und Bers-ten ertönte: ein Prasseln von fallenden Steinen ... Das Krachen wurde lauter, gewaltiger. Das Brüllen dahinter schwoll an ... Die Erde krümmte sich in ihrer Todesqual ... Die Felsendecke über ihnen krachte ... Arianrhod schrie ... das Wasser war schneller ... Das Meer ... ragte über die Insel, ein riesiger Wall aus Wasser, den Horizont verdeckend, und der weiße Schaum des Wellenkammes kräuselte sich über den Himmel hin, musste im nächsten Augenblick fallen und die Insel bedecken.“<sup>118</sup>

Szenen im menschlichen Alltag beschreibt die Autorin in einfacher Sprache, die meist von trockenem Humor gespickt ist: „Es war ein Kind. Nicht rot vom rohen Hinausgestoßenwerden in der Geburt, wie es Kinder sind, die einen eher unorthodoxen ersten Auftritt erleben“; und sie scheint ihren eigenen barocken Stil selbst zu karikieren, wenn sie fortfährt: „sondern rosenfarben oder wie die Morgenröte, und fett wie ein kleiner Butterball.“<sup>119</sup>

---

<sup>114</sup> Ebd., S. 623 f.

<sup>115</sup> Ebd., S. 574

<sup>116</sup> Ebd., S. 590

<sup>117</sup> Ebd., S. 300

<sup>118</sup> Ebd., S. 716 – 718

<sup>119</sup> Ebd., S. 575

Interessant ist die Sprache, die für Llew verwendet wird. Bevor er einen Namen bekommt, also während er noch keine eigene Person darstellt, werden seine Gedanken nie in wörtlicher Rede wiedergegeben, sondern stets unpersönlich in der dritten Person, beispielsweise: „Es gab noch andere Kinder, doch keines von ihnen war auch nur annähernd so wichtig wie man selbst.“<sup>120</sup> Erst als er Namen, Waffen und Frau bekommt, kann er sein Bewusstsein in eigener Sprache äußern.

### 3.1.8 Die Botschaft des Romans

Die begeisterte Fantasy- und Keltenliebhaberin Walton fügt die Einzelelemente der uralten Sagen zu einem Gesamtbild zusammen. Es entsteht eine metaphorische Interpretation des Niedergangs der alten keltischen Religion und des Beginns einer christlichen und naturwissenschaftlichen Sicht auf die Welt. Während Pwyll und Rhiannon, Bran und Branwen, Manawyddan und Pryderi sich noch an den althergebrachten Vorstellungen orientieren und ihre Bindung daran nur zögernd lockern, erkennt Gwydion klar, dass ein vollständiger und endgültiger Wandel nicht aufzuhalten ist und symbolisiert so den Beginn einer neuen Ära. Nicht umsonst wird Gwydion noch heute als der erste Weise Britanniens verehrt.

Evangeline Walton selbst schrieb:

„Niemand kann beweisen, daß die beiden Gesellschaftssysteme, die in den ‚Mabinogion‘ beschrieben sind, jemals aufeinander trafen, als beide in voller Blüte standen – sowenig wie jemand triftig nachweisen kann, daß sie es nicht taten.“<sup>121</sup>

In den Schicksalen der Charaktere werden auch der Schmerz und das Leid der keltischen Stämme Britanniens sichtbar, die immer wieder in der Geschichte von Invasoren und deren repressiven Glaubensvorstellungen und Gesellschaftssystemen überrannt wurden. Die Irritationen, die dabei entstanden, zeigen sich besonders in den Figuren des Manawyddan im dritten und des Llew im vierten Band der Romanfolge.

Doch trotz der Kämpfe und Wunden vermittelt das Ende der *Vier Zweige des Mabinogi* das Gefühl, dass nun alles gut würde: Der junge, angehende Herrscher Llew hat schließlich doch ein eigenständiges, stabiles Bewusstsein entwickelt, und Gwydion wird ihm zur Seite stehen und seine Neugier nun mit den Lehren der Neuen Stämme befriedigen.

---

<sup>120</sup> Ebd., S. 590

<sup>121</sup> Ebd., S. 455

## 3.2 Stephen Lawhead: Taliesin, Sänger und Seher. Merlin, Magier und Krieger



Abbildung 13: Stephen Lawhead

### 3.2.1 Leben und Werk

Stephen R. Lawhead ist heute einer der erfolgreichsten internationalen Autoren fantastischer und historischer Literatur, der in Deutschland seinen großen Durchbruch mit dem hier auszugsweise besprochenen Pendragon-Zyklus erzielte. Der am 2. Juli 1950 geborene Amerikaner verfasste bereits in der High School Kurzgeschichten und Gedichte und arbeitete bei College Zeitschriften als Assistent und Musikrezensent. Nachdem seine eigene Firma Ariel Records bankrott ging, besann er sich aufs Schreiben und veröffentlichte seinen ersten Roman *Dragon King*.<sup>122</sup> Über seine große Leidenschaft, das Lesen, entdeckte er seine Liebe zu den Kelten:

"In diesen alten Geschichten entdeckte ich ein Volk mit einem unstillbaren Lebensdurst, das sich der Welt um sich herum äußerst bewußt war. Ich fand den Eifer der Menschen erfrischend und extrem ansteckend."<sup>123</sup>

So inspiriert, bezweckte Lawhead mit seiner eigenen Version der Artussage im Pendragon-Zyklus eine Richtigstellung der keltischen Legende:

„Seit Mallory, Tennyson und auch Walt Disney stellen wir uns die Artussagen als mittelalterliche Romanzen am Hofe des Königs vor. Das hat mit der Wahrheit allerdings so gut wie nichts gemein. Während ich die alten walisischen und irischen Sagengeschichten las, sah ich mich einer härteren, dunkleren Welt gegenüber – der Welt von Arthur, dem keltischen

---

<sup>122</sup> Lawhead, Stephen (a): *The Stephen Lawhead Website*. – <http://www.stephenlawhead.com> (Zugriff: 10.10.2003)

<sup>123</sup> *Stephen Lawhead. Presseinfos / Lübbe*. – <http://www.luebbe.de/projekte/bastei/dps7.nsf/0/BC23FD672C53BBC8C1256984003F0EAB/?OpenDocument&ExpandSection=1> (Zugriff: 10.10.2003)

Kriegsherrn, der in dem Machtvakuum nach dem Abzug der römischen Legionen für das Überleben Großbritanniens kämpfte.“<sup>124</sup>

Dabei war sich Stephen Lawhead durchaus seiner ungünstigen Ausgangssituation bewusst, ausgerechnet als „Yankee“ einmal mehr über die größte britische Legende schreiben zu wollen. Deshalb beschloss er 1986, mit seiner Frau und den beiden Söhnen nach Oxford zu ziehen, wo er ausgiebig recherchieren und die Atmosphäre des geschichtsträchtigen Landes atmen konnte. Die Orte, die Lawhead in den Pendragonromanen verwendet und beschreibt, sind deshalb nicht erfunden, sondern existieren wirklich oder haben zumindest einmal existiert. Auf Landkarten sind sie dennoch schwer zu finden, da der um Authentizität bemühte Autor stets die Namensformen verwendete, wie sie im fünften und sechsten Jahrhundert lauteten.<sup>125</sup>

Als ihre Visa nach zwei Jahren abliefen, mussten die Lawheads zurück nach Nebraska, doch schon 1990 kehrten sie nach Oxford zurück. 2002 schließlich zogen Stephen und Alice Lawhead auf der Suche nach frischer Luft und neuen Eindrücken nach Österreich.<sup>126</sup>

Dass er als Fantasy- und Science Fiction-Autor gilt, sieht Lawhead nur selten als Nachteil. In Interviews erscheint er als äußerst humorvoller Mensch, der diese „Ghettoisierung“ nicht als Einschränkung empfindet, da es „ein schrecklich großes Ghetto“ sei. Auf Kritik, wie die Frage „Fantasy? Warum schreiben sie nichts Nützliches?“, antwortete er deshalb beispielsweise: "Tue ich ja. Ich schreibe auch Science Fiction."<sup>127</sup> Damit sei das Gespräch dann meist beendet. Über Lawhead und Fantasy resümiert er:

„Wer Fantasy liest, kann nicht verstehen, warum alle anderen es nicht auch tun. Wer nicht gern Fantasy liest, versteht nicht, warum es überhaupt jemand tut. Oder, um es mit einem Klischee auszudrücken: Es gibt auf der Welt zwei Arten von Menschen - die, die Fantasy lesen, und jene, die es nicht tun.“<sup>128</sup>

Zu seinen bekanntesten Fantasywerken zählen die rein mythische Trilogie um *Das Lied von Albion* und die dreibändige *Saga des Drachenkönigs*. Nach seinen historischen Romanen *Die Reise nach Byzanz* und *Aidan in der Hand des Kalifen* schrieb er 1998 bis 2001 eine historische Trilogie über die Kreuzzüge.<sup>129</sup>

---

<sup>124</sup> Ebd.

<sup>125</sup> Lawhead (a)

<sup>126</sup> Ebd.

<sup>127</sup> *Stephen Lawhead. Presseinfos*

<sup>128</sup> Ebd.

<sup>129</sup> Lawhead (a)

### 3.2.2 Gesamtkomplex

Der Pendragon-Zyklus Lawheads umfasst sechs Bücher. Die ersten drei Bände *Taliesin, Sänger und Seher* (1987), *Merlin, Magier und Krieger* (1988) und *Artus, der legendäre König* (1989) sind charakter- oder persönlichkeitsbezogen, die später entstandenen drei Bände *Pendragon* (1994), *Grail* (1998) und *Avalon* (1999) dagegen sind thematische Bücher im Rahmen des Gesamtprojekts. Die eigentliche Artussage erstreckt sich auf die Bände drei bis sechs, die ersten beiden Bücher stellen eine Verbindung der Sagenstoffe um Atlantis und der Barden- und Druidensagen um Taliesin, Myrddin / Lailoken und Merlin dar und bieten eine logische Grundlage für die späteren Ereignisse.

Da die oft erzählte Geschichte Artus' bekannt ist, beschränkt sich die folgende Analyse auf die beiden ersten Romane des Pendragon-Zyklus.

*Taliesin, Sänger und Seher* schildert anfangs parallel das junge Leben von Charis, der Tochter des atlantischen Königs Avallach, und von Taliesin, dem wundersamen Jungen, der an Beltene vom glücklosen Keltenprinzen Elphin aus dem Lachwehr gezogen wurde.<sup>130</sup> Charis erlebt zunächst eine glückliche, friedvolle Kindheit im luxuriösen Atlantis, doch der Anfang vom Ende hat bereits begonnen und als der Hochkönig der Inseln ermordet wird, bricht zwischen den kleineren Königen Streit aus, weswegen Charis' weiße Mutter und jüngere Brüder brutal niedergemetzelt werden. Verstört und trauernd, flieht Charis in die Stierarena, wo sie dank ihrer Todessehnsucht bis zur Führerin einer Stiertanzgruppe avanciert. Erst nach Jahren kehrt sie zu ihrem Vater zurück, der im Krieg eine merkwürdige, nie heilende Wunde empfing, und schenkt ihm ein Schwert, auf dessen Seiten die Worte „Nimm mich auf“ und „Leg mich ab“ eingraviert sind. Avallach ist inzwischen verheiratet und hat eine Tochter, Morgian. Der verbitterte Seher Annubi, einst ein Vertrauter Charis', hat seine Seherfähigkeit verloren. Da Charis als einzige das Beben der Erde spürt, sammelt sie alle Energie und überzeugt ein paar Familien, Schiffe zu beladen und die Inseln zu verlassen. Dennoch entkommen sie nur knapp dem Untergang Atlantis' und landen schließlich in Cornwall, wo sie ein neues Leben beginnen. Außergewöhnlich schön, edel und nicht alternd, werden die Atlanter bald als Feenwesen angesehen, und Avallachs Palast im Sumpf bekommt den Namen Ynys Witrin, Glasinsel. In einer verfallenen Kapelle beim Palast trifft Charis den Christenpriester Dafyd, der sich auch mit Avallach anfreundet, die Heimatlosen tauft und die Gralskapelle wieder aufbaut.

Die keltischen Druiden in Dyved, Wales, indessen, hatten den Himmel beobachtet und einen Sternenschauer als Zeichen für die Geburt eines großen Mannes gedeutet, den Elphins Druide Hafgan in dem Kind Taliesin sieht. Taliesin wurde inzwischen von ihm

---

<sup>130</sup> Vgl. Kapitel 2.3.6

gelehrt und erzogen und erwies sich früh als außergewöhnlich. Er besitzt die Sehergabe, bezaubert mit seinen Liedern alle Menschen und ist der Schatz seines Volkes. In Ausflügen in die Anderswelt sieht er seine eigene Zukunft: Er begegnet einem Lichtgott, den er als Herrn und Schöpfer erkennt, und sieht Charis als „Dame vom See“, die ein Schwert in der Hand hält. Taliesin sieht auch das Dunkle Zeitalter nahen und stellt ihm seine Vision des „Königreichs des Sommers“ entgegen, die er nach der Erscheinung des Christengottes hatte. Nachdem die römischen Legionen die Insel verlassen haben, kommt es immer häufiger zu Überfällen durch Pikten, Skoten, Sachsen und Iren, das Dorf Taliesins wird ebenfalls geplündert und der Klan gezwungen, nach Süden zu ziehen, wo die Kymren in Avallachs Palast schließlich Asyl finden.

Auch in Ynys Witrin bezaubert Taliesins Gesang die Zuhörer, unter ihnen Charis. Beide fühlen sofort eine Seelenverwandtschaft und Taliesin weiß, dass die Schicksale der beiden Völker miteinander verknüpft sind. Die Kymren erhalten von Avallach Land und eine neue Heimat, doch seine Tochter Charis möchte der Atlanterkönig nicht an die Fremden verlieren und verbietet eine Heirat. Charis und Taliesin, der inzwischen von Dafyd viel über den Christengott gelernt hat, lassen sich deshalb heimlich trauen und beschließen, gemeinsam zu fliehen. Zuvor trifft Taliesin jedoch noch Morgian, inzwischen eine unbeschreiblich schöne Frau, und erschrickt ob der Gefahr, die von ihr ausgeht. Auf ihrer Reise nach Norden kommen Charis und Taliesin an den Hof des Dementenkönigs, und erneut verzaubert der Sänger die Menschen, wandelt den garstigen Regenten in einen freundlichen Mann und darf daraufhin mit seiner Frau dort leben. Charis wird schwanger und bringt ein totes Kind zur Welt, doch Taliesin haucht dem Neugeborenen Leben ein. Der Junge erhält den Namen Merlin, Falke, nach einem Falken, den Charis vor dem Tod gerettet hatte. Druiden tauchen auf und verkünden, ein großes Leben habe sich für ein noch größeres geopfert. Dieses Opfer ist Taliesin, der auf der Rückreise in den Süden, ausgelöst durch eine falsche Botschaft Morgians, von einem Pfeil aus dem Nebel getötet wird. Charis stellt nun ihr Leben in den Dienst von Taliesins „Königreich des Sommers“.

Im zweiten Buch, *Merlin, Magier und Krieger*, erzählt Taliesins Sohn von seinem Leben und seiner Aufgabe. Bereits als Kind lässt der Goldäugige den Steinkreis der Druiden tanzen und sieht Dinge, die andere nicht sehen. Als Zwölfjähriger verläuft er sich im Nebel und lebt drei Jahre lang beim Kleinen Volk, den Bhean Sidhe<sup>131</sup>, wo er viel über Güte und Liebe lernt. Auf dem Rückweg zu seinen Leuten trifft er Ganiada und verliebt sich in sie. Ihr Bruder begleitet Merlin nach Ynys Witrin, wo sich herausstellt,

---

<sup>131</sup> Bhean Sidhe heißt eigentlich Frau der Feen oder Feenfrau. Der Schrei der Bhean Sidhe kündigt dem Volksglauben nach den Tod eines nahen Verwandten an. Lawhead verwendet den Begriff für ein Feenvolk, das von Frauen geführt wird.

dass Ganiemdas Volk ebenfalls Überlebende von Atlantis sind. Im Heiligtum, das Dafyd auf der Glasinsel erbaut hat, erscheint Merlin ein wundervoller Kelch, was seinen Glauben verstärkt, auch wenn sich manche Druiden dagegen wehren. Er trifft auf Morgian, erkennt seine größte Feindin und ist vor Angst wie gelähmt. Schließlich erringt Merlin die Königswürde und einen eigenen Hof, heiratet Ganiemda und lebt kurze Zeit glücklich mit ihr, doch bei einem Überfall wird seine schwangere Frau niedergemetzelt und ihr Bauch aufgeschlitzt. Wahnsinnig vor Schmerz, flieht Merlin in den Celyddon Wald, wo er lange Jahre wie ein Tier vor sich hin vegetiert und nur einer alten Wölfin vertraut, der er seine wirren Gedanken mitteilt. Die Vision seines Vaters Taliesin kündigt dem Wahnsinnigen einen Fremden an, den er nicht abweisen soll; nacheinander wird Merlin vom Bösen in Versuchung geführt und vom Guten von seinem Wahnsinn geheilt, beide „Parteien“ erscheinen in Menschengestalt. Wieder bei klarem Verstand, findet ihn daraufhin sein früherer Freund Pelleas, der Neffe Avallachs, und führt ihn in die Menschenwelt zurück. Dort hat sich viel verändert: Freunde sind tot, Morgian ist Königin der Orkaden, der intrigante Vortigern ist an der Macht, und Sachsen bedrohen das Land. Von nun an folgt die Geschichte weitgehend der bekannten Artussage: Vortigern lässt Merlin zu sich rufen, der ihm seinen „Drachentraum“ deutet und der erkennt, dass er nun eine große Aufgabe vor sich hat. Er eint die zerstrittenen Könige, bringt nacheinander Aurelius und seinen Bruder Uther auf den Thron des Hochkönigs und nimmt sich dem Sohn Uthers und dessen Königin Ygerna an. Im Glauben, vorerst ruhen zu können, lebt er kurze Zeit bei Charis in Ynys Witrin, die wie alle Atlanter – und so auch Merlin – kaum altert. Als Uther stirbt, kommt es erneut zu Aufständen, und als Ygerna Merlin, dem Einzigen, dem sie vertraut, das Schwert Britanniens gibt, revoltieren die Unterkönige; auch Lot, der Sohn Morgians fordert den Thron für sich. Rasend vor Wut über die Kurzsichtigkeit und Gier der Könige, stößt Merlin das Schwert Britanniens in einen großen Schlussstein im Hof einer Kirche und prophezeit: „Wer immer das Schwert aus diesem Stein zu ziehen vermag, soll der wahre König aller Briten sein.“<sup>132</sup> Daraufhin lässt er die verblüfften Könige zurück und geht seiner neuen Herausforderung entgegen: Artus.

### 3.2.3 Struktur und Erzählperspektive

Beiden Büchern gehen zunächst Prologe der jeweiligen Chronisten – Charis und Merlin – in der ersten Person Singular Präsens voraus, und beide enden in derselben Form mit Epilogen. *Taliesin* ist ansonsten in der dritten Person Imperfekt geschrieben, aus auktorialer Erzählperspektive, *Merlin* dagegen ist als Nacherzählung durch Merlin gestaltet, also in der ersten Person. Beide Bücher sind in jeweils drei Untereinheiten gegliedert:

---

<sup>132</sup> Lawhead (c), S. 528

*Taliesin* besteht aus *Ein Geschenk aus Jade*, *Der Sonnenstier* und *Merlin*; das Buch *Merlin* enthält *Der König*, *Der Herr des Waldes* und *Der Seher*.

Im ersten Band des Pendragon-Zyklus wechselt der Handlungsort zunächst mit den Kapiteln zwischen Atlantis und Dyfed ab, bis sich die beiden Völker schließlich treffen. Dabei werden durch gemeinsam wahrgenommene Phänomene Verbindungen beider Existenzen hergestellt, wie durch den Sternenschauer, der von den Weisen beider Völker unterschiedlich gedeutet wird. Deren Seherfähigkeiten erlauben außerdem Vorausgriffe auf das weitere Geschehen, wenn beispielsweise das Kind Taliesin als Retter prophezeit wird, dessen Nachfolger aber noch größer sein werde.

Deutlich interessanter in seiner Struktur und Erzählweise ist der zweite Band *Lawheads*. Da das Buch als Erinnerung des weisen Merlin geschrieben ist, kann das Geschehen im Nachhinein gewertet und gedeutet werden. Der Erzähler übt gnadenlos Selbstkritik – „Du Tor! Was hast du dir eingebildet ... Während du hier oben in deinem abscheulichen Elend hocktest und deinen gottlosen Gram nährtest, wurden deine Verwandten alt und starben.“<sup>133</sup> – und richtet seine Kritik auch gegen andere – „Sie wollten Artus umbringen. Ist das zu glauben? ... Solche Anmaßung! Solche Dummheit!“<sup>134</sup> Durch zahllose Kommentare in Ich-Form wird dem Leser das Gefühl vermittelt, er säße bei dem Weisen und höre dessen Geschichte.

*Der Herr des Waldes* nimmt aufgrund seiner außergewöhnlichen Erzählweise eine Sonderstellung im Pendragon-Zyklus ein und spaltet die Leserschaft; er wurde einerseits hoch gelobt, andererseits als enervierend abgelehnt.<sup>135</sup> Dieser Teil ist nicht chronologisch erzählend geschrieben, sondern aus verschiedenen Erzählformen zusammengesetzt. Der Wahnsinnige führt abwechselnd Selbstgespräche, „Ohne Sinn und Zweck streife ich umher ... Ich schreie. Ich tobe. Ich rufe in die Tiefen der Finsternis ...“<sup>136</sup>, quält sich mit Selbstvorwürfen und versucht einer Wölfin zu erklären, was geschah: „So lausche denn, wenn du magst, teure Wölfin, der Geschichte eines Mannes.“<sup>137</sup> Dabei bricht er aber immer wieder zusammen: „Großes Licht, ich ertrage es nicht!“, um später erneut anzusetzen: „Nein..., nein, hör mir zu, Wölfin, ich bin wieder ruhig. Ich will fortfahren.“<sup>138</sup> Unerwartet setzt dann erneut eine nacherzählende Form ein, als Gut und Böse auftauchen und Merlin schließlich geheilt wird. All dies wird nochmals unterbrochen durch Gedankenketten wie

---

<sup>133</sup> Ebd., S. 284

<sup>134</sup> Ebd., S. 7

<sup>135</sup> Lawhead (a)

<sup>136</sup> Lawhead (c), S. 208

<sup>137</sup> Ebd., S. 209

<sup>138</sup> Ebd., S. 214 f.



„Ich hocke auf meinem Felsen, und meine zerlumpten Kleider flattern um mich. Die Sommersonne brennt mich auf, die Winterwinde schlitzten mir das Fleisch von den Knochen, der Frühlingsregen durchnässt mich bis ins Mark, die Herbstnebel lassen mein Gemüt frösteln. Und doch lebt Merlin fort ... Der Herr des Waldes... Cernunnos' Sohn... der Wilde Mann aus dem Wald... Myrddin Wylt... Merlin ...“<sup>139</sup>

und spiegelt im Ganzen die Verwirrung und Hilflosigkeit wider, das Leid und den tiefen Schmerz, den Merlin angesichts seiner verstümmelten Frau und des Ungeborenen empfunden haben muss. Abbildung 14 zeigt ein Bild Merlins als Myrddin Wylt, das als Vorlage für den zerfledderten, abgemagerten und wahnsinnigen Merlin Lawheads gedient haben mag.



Abbildung 14: Merlin als Myrddin Wylt

### 3.2.4 Hauptthemen und durchgängige Motive

Die Legenden um Atlantis, den goldenen Barden Taliesin und den mächtigen Merlin umspannen das große Thema des englischen Frühmittelalters im vierten und fünften Jahrhundert, die Zeit der Völkerwanderungen und das Ende des römischen Reiches im unruhigen Europa. Es ist erneut eine Zeit des Umbruchs, in der alte Welten zerfallen und neue Lebens- und Glaubensformen gefunden werden müssen. Im Endeffekt ist es eine Hinwendung zum Christentum.

---

<sup>139</sup> Ebd., S. 219

Das Ende alter Welten wird im Pendragon-Zyklus gleich zweifach erzählt: Im einst idyllischen Atlantis bricht plötzlich Krieg aus, die Erde bebt, und drei Vorzeichen künden vom Ende: im Lia Fail, einem Wahrheitskristall des Magierlehrers Annubi, sieht die behütete Prinzessin Charis Tod und Verwüstung, ein wilder Prophet sagt den Untergang des Inselreichs voraus, und ein Sternenschauer lässt Annubi aus Furcht erzittern. Im bodenständigeren Dyfed, das seit der Römerherrschaft keine Krieger mehr ausbildete, wird das gesamte Gesellschaftssystem umgeworfen, als mehr und mehr römische Legionen zurück aufs europäische Festland beordert werden und die bäuerliche Bevölkerung schutzlos den Überfällen durch Cruithne, Pikten, Attacotten, Skoten und Sachsen zurücklassen: „Roms Tage sind vorüber. Schau nicht nach Osten, Junge, unsere kaiserliche Mutter liebt ihre Kinder nicht mehr.“<sup>140</sup> Elphin muss eine Armee ausbilden lassen und umliegende Dörfer zu denselben Maßnahmen überreden, denn „Jeder Wilde ... ist heutzutage unterwegs. Sie kommen aus jeder Felsritze gekrochen, scheint es.“<sup>141</sup> Wie die Atlanter müssen auch die Kymren schließlich ihre Heimat verlassen und einen neuen Anfang machen. Das jedoch ist erst der Beginn des Untergangs.

Was folgt ist eine Zeit des Streits, des Kampfes und der Verwirrung, von den Druiden der Kymren lange vorausgesehen und das Dunkle Zeitalter genannt.

„Wenn ich die Zeichen richtig lese, dann nähert sich rasch die Zeit, in der die Welt mächtigen Wehen ausgesetzt wird. Es wird Stürme und große Risse geben, die steinigen Wurzeln der Tiefe werden gestört werden und alte Grundfesten erschüttert. Reiche werden fallen, Taliesin, und Reiche aufsteigen.“<sup>142</sup>

Das Böse, als Bild der Dunkelheit, wird über die Welt kommen; personalisiert wird es durch die schwarze Hexe Morgian. Sie vertritt die dunklen Mächte der alten Götter und die Macht der Erde, die auch zerstören kann:

„Es war eine natürliche Macht, elementar und erdverbunden; gekoppelt an die Bäume und Hügel, die Steine und Sterne, die Sonne und den Mond. Sie beinhaltete einen Großteil Dunkelheit, war aber nicht vollkommen dem Bösen verhaftet.“<sup>143</sup>

„Morgian ist jedes Menschen Feindin, Junge. Die oberste Göttin der Nacht, besitzt sie den Hunger und den Haß. Ihre Berührung kann Blut in deinen Adern zum Gefrieren bringen, ihr Blick kann dein Herz zum Stehen bringen. Der Tod ist ihre Freude... ihre einzige Freude.“<sup>144</sup>

Zu überwinden sind Tod und Dunkelheit nur durch eine Stärkung des Lichts, des Guten. Dies wird verkörpert durch Taliesins Sommereich:

---

<sup>140</sup> Lawhead (b), S. 144

<sup>141</sup> Ebd., S. 168

<sup>142</sup> Ebd., S. 220

<sup>143</sup> Ebd., S. 474

<sup>144</sup> Ebd., S. 161 f.

„Ich habe ein Land gesehen, das in Güte erstrahlt, wo jeder Mensch die Würde seines Nächsten so bereitwillig wie die eigene beschützt, wo Krieg und Not ein Ende haben und alle Völker unter ein und demselben Gesetz von Liebe und Ehre leben. Ich habe ein Land gesehen, hell von Wahrheit, wo das Wort eines Menschen als Versprechen gilt und jeder Trug verbannt ist, wo Kinder sicher in den Armen ihrer Mütter schlafen und weder Furcht noch Schmerz kennen ... Ein Land, wo im Herzen der Menschen Frieden herrscht, wo der Glaube wie ein Leuchtfeuer auf jedem Hügel lodert und die Liebe wie ein Feuer in jedem Herd, wo der wahre Gott angebetet und sein Weg von allen gutgeheißen wird.“<sup>145</sup>

Sein Lied vom Sommerreich wird in den Romanen immer wieder in gekürzter oder ergänzter Form wiedergegeben, doch die Botschaft ist stets klar: Der „bekenkende Christ Lawhead“<sup>146</sup> verkündet mittels seiner Romane das Himmelreich auf Erden, das Jesus predigte, und fordert auf, nach dessen Beispiel zu leben. Taliesins Lied ist deshalb als Predigt gestaltet, die vom Aufbau her an die berühmte Rede des amerikanischen Apartheidgegners Martin Luther King erinnert: „I have a dream, that one day, ...“.

Unverkennbar an der christlichen Bibel orientiert ist die Begegnung Merlins mit zwei Fremden im Wald von Celyddon. Zunächst taucht ein „merkwürdiger Eremit“ auf, dessen Gang zwar „zielstrebig“, nicht aber „der eines schweifenden Wanderers“ ist. Obwohl der Fremde sich um ein lockeres Auftreten bemüht, kriecht „eine langsame und unwiderstehliche Gefahr“ über Merlin, und „das Lachen [des Fremden] erreichte wie das Lächeln nicht seine Augen.“ Wer der Mann ist, wird in seinen Worten deutlich:

„Ich könnte große Dinge für dich tun, Myrrdin Emrys. Sage mir, was du willst ... Ich kann dir alles geben ... Gut, böse – was soll das? Am Ende ist alles dasselbe ... Komm mit mir, Myrddin, gemeinsam können wir dich zum größten Kaiser machen, den die Welt jemals gesehen hat. Du wärest reich über alle Maßen ... Ich gebe dir eine letzte Gelegenheit – ja, ich schenke dir Morgian, mein schönstes Geschöpf.“<sup>147</sup>

Merlin erkennt rasch: „O ja, jetzt wusste ich, wer er war. Meine Zeit mit Dafyd war nicht vergebens gewesen.“ Doch er widersteht der Versuchung durch den Teufel und jagt ihn schließlich davon: „Im Namen Jesu Christi, verschwinde!“ Sogleich nähert sich aber erneut ein Fremder, dieses Mal mit „den langen, regelmäßigen Schritten eines Mannes, der an lange Fußreisen gewohnt ist.“ Schon sein Name, Annwas Adeniawc, was Merlin mit „alter geflügelter Diener“ übersetzt, weist ihn aus, ebenso seine sanften Gesten und Worte:

„Ach, ich kenne dich seit langem. Sollte ein Diener nicht seinen Herrn kennen? ... Der, welcher mich geschickt hat, hat mir gesagt, wo ich dich

<sup>145</sup> Ebd., S. 526 f.

<sup>146</sup> Matzer, Michael: *Der Pendragon-Zyklus*. – 2000. - <http://www.matzer.de/SFF/TALIESIN.html> (Zugriff: 25.10.2003)

<sup>147</sup> Lawhead (b), S. 250 – 254

finden kann ... Ich bin gekommen, um über dich zu sprechen ... Myrddin, ich hätte gedacht, daß all die Jahre einsamer Andacht dich etwas über die Macht des Glaubens gelehrt hätten.“ Über seinen Herrn sagt er: „Und ob du ihn kennst, Myrddin. Zumindest kanntest du ihn einst.“ Und dann sanft: „Erzähle mir jetzt. Erzähle mir jetzt von der Schlacht.“<sup>148</sup>

Noch deutlicher erkennbar und stark an Jesus orientiert sind die Handlungen des von Gott Gesandten:

„Er brach einen der kleinen Laibe entzwei, die er gebacken hatte, und reichte mir ein Stück ... Er begann mich zu waschen ... All dies tat er flink und fröhlich, als wäre es die größte Erfüllung seines Lebens ... Ich fühlte mich getröstet.“ Anschließend verschwindet er mit den Worten: „Ich habe erfüllt, was zu erfüllen ich gekommen war ... ich bin immer bei dir gewesen ... Leb wohl, Myrddin.“<sup>149</sup>

Ebenfalls unverkennbar christlich sind die Szenen, in denen Taliesin sich in die Anderswelt begibt und dort einem Ahnen begegnet, wie er ihn nennt, der aber wohl Gott darstellt. Beschrieben wird der Ahne als

„hünenhafte Gestalt eines Mannes ... in einem blendend weißen Gewand. Um den Mann herum erstrahlte und funkelte Licht in den schillerndsten Farben des Regenbogens, und Taliesin spürte, wie die Hitze von der Gegenwart des Wesens ihm wie eine Flamme über Gesicht und Hände züngelte und ihm durch seine Kleidung auf der Haut brannte. Das Gesicht des Mannes strahlte wie die Sonne in weißglühender Hitze, so daß man es nicht anschauen und die Züge erkennen konnte.“<sup>150</sup>

Der Mann gibt sich Taliesin zu erkennen:

„Du tust gut daran, mich Herr zu nennen ... Am Tage deiner Befreiung wird sich deine Zunge lösen, und die Worte, die ich dir eingebe, werden hervorquellen. Du wirst mein Barde sein, mein Herold, und mein Reich in der Menschenwelt verkünden. Die Menschen werden deine Stimme hören und wissen, wer da spricht ... Ich bin der langersehnte König, dessen Kommen von alters her geweissagt wurde, der war, ist und wieder sein wird. Ich bin der Lebensspender, der schon vor der Erschaffung der Welt war, durch dessen Hand Himmel und Erde Gestalt erhielten. Ich bin unter vielen Namen bekannt, aber es kommt die Zeit, und bald ist sie nah, da alle Menschen mich Herr nennen werden.“<sup>151</sup>

Dass Taliesin und Merlin sich so leicht dem neuen Gott zuwenden, ist nicht eine rein fiktive Zweckentfremdung Lawheads, um über das Christentum schreiben zu können; vielmehr stellte er bei seinen Recherchen zu den Romanen erstaunt fest,

„daß Barden und Druiden zu dieser Zeit (dem vierten und fünften Jahrhundert) ihre eigene Weltsicht durch das Aufkommen des Christentums

---

<sup>148</sup> Ebd., S. 254 – 257

<sup>149</sup> Ebd., S. 277 – 279

<sup>150</sup> Ebd., S. 420

<sup>151</sup> Ebd., S. 418 – 420

neu belebt sahen. Sie nahmen den neuen Glauben als Erfüllung all dessen an, wonach sie gesucht hatten.“<sup>152</sup>

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass die durch die Völkerwanderungen ausgelösten Unruhen, Umbrüche und Kriege auf den britischen Inseln und die Tatsache, dass die noch keltisch orientierten Menschen damals versuchten, in dieser dunklen Zeit Halt in der christlichen Religion zu finden, bei Lawhead zum Kampf des Guten gegen das Böse werden und zum Dunklen Zeitalter, dass nur durch den Glauben an Gott besiegt werden kann. Es besteht aber nach wie vor eine Verbindung zum keltischen Erbe der Briten, das bildlich gesprochen eine Basis für die Ernsthaftigkeit bildet, mit der das Christentum gelebt wird.

### 3.2.5 Protagonisten

Lawheads Pendragon-Saga verknüpft auch in den Charakteren den keltischen, sogar prä-keltischen, und christlichen Glauben. Die Hauptfiguren Charis, Taliesin, Merlin und Morgian sind allesamt keltischen Ursprungs, wandeln sich aber – mit Ausnahme Morgians – zu überzeugten Christen. Ebenso verhält es sich mit Charis' Vater Avallach.

Zuerst vorgestellt wird in den Romanen die Atlantisprinzessin Charis. Ihre Heimat sind die Westlande, „die Hüter des Lichtes“<sup>153</sup>, die die Dunkelheit einst in Schach hielten, und die Hochkönigin Atlantis' ist Danae, der Charis als junge Frau zweimal begegnet. Danae ist in ihrem Aussehen, Auftreten und der Aura, die sie ausstrahlt, klar als Dana, Stammutter der irischen Tuatha de Danann, gezeichnet.<sup>154</sup> Die Überlebenden des Untergangs Atlantis' werden in ihrer neuen Heimat aufgrund ihrer erhabenen Gestalt und Schönheit, der ungewöhnlichen Baukunst, ihrer für die Landbevölkerung Britanniens befremdlichen Art und dem nebligen Küstenstreifen, den sie besiedeln, als edles Feenvolk bezeichnet, das „ungewöhnliche Kräfte“<sup>155</sup> besitze und zaubern könne. Lawhead macht so aus den Menschen der mythischen Westlande die magischen Tuatha de Danann und aus Avallachs Palast, der hin und wieder im Nebel des Sumpfes verschwindet, wird die Zauberinsel Ynys Witrin, um deren Apfelhain sich die junge Morgian kümmert; Ynys Witrin zeigt sich später als Avalon, die Apfelinsel, und findet ihre reale Parallele in Glastonbury, wie Stephen Lawhead selbst bestätigt.<sup>156</sup> Charis ist also die Oberste der Tuatha de Danann – ihr Vater ist, ganz dem keltischen Glauben entsprechend, krank und somit nicht mehr ausübender Herrscher –, sie ist zudem die Hüterin des Lia Fail und eines magischen Schwertes, das sie für Avallach anfertigen lässt, und das spä-

---

<sup>152</sup> *Stephen Lawhead. Presseinfos*

<sup>153</sup> Lawhead (b), S. 272

<sup>154</sup> Ebd., S. 140 – 144; 214 – 216

<sup>155</sup> Ebd., S. 415

ter Artus als Excalibur dienen wird. Damit ist sie die Dame vom See, wie sie auch Taliesin in einem Anderswelttraum sieht:

„Und dann kam langsam ein Arm hoch, an dem das triefende Wasser wie Edelsteine funkelte und wieder in den Teich zurücktropfte. Der Arm verschwand abermals, und die Oberfläche des Sees lag still ... Er hatte sie erkannt: die geheimnissvolle Dame aus der Anderswelt, die unter dem Wasser des Sees geschlafen hatte, mit den Händen fest das Heft eines Schwertes umklammernd.“<sup>157</sup>

Merlin sagt über seine Mutter: „Die goldhaarige Tochter des Sonnengotts Lleu, die Dame vom See, die Herrin von Avalon, die Königin des Feenvolks; so wird sie von den Menschen genannt, und das nicht zu Unrecht.“<sup>158</sup>

Nach dem Tod Taliesins wandelt sich die dem Göttergeschlecht entstammende zur frommen Christin, die ihr Leben vollkommen dem Glauben und der Heilkunst widmet; in den späteren Romanen wird sie zur Äbtissin werden, wie man es von der Figur der Guinivere, Artus' Frau, oder der Lady Marianne aus den Robin Hood-Geschichten kennt. Als Mutter Merlins behält Charis zugleich aber auch die Funktion der Stamm-mutter: Ihr Sohn wird zum großen Emrys, dem Weisen, in dessen Händen das Schicksal Britanniens liegt.

In der Figur Taliesins verknüpft Lawhead die mythische Herkunft des Kindes mit dem historischen Barden Taliesin.<sup>159</sup> Die Vorgeschichte zu Taliesins Geburt um Gwyon Bach und Ceridwen wird nur angedeutet, doch ansonsten hält sich Lawhead an die Legende des göttlichen Kindes „mit der strahlenden Stirn“.<sup>160</sup> Lawhead integriert auch Lieder des historischen Taliesin und lässt ihn singen:

„Ich war ein Laut im Wind; ich war ein Wort; ich war ein Buch aus Worten ... Ich war eine Saite auf eines Bardens Harfe neun mal neun Jahre lang ... Ich war ein Funke im Feuer, eine Flamme im Freudenfeuer zu Beltane.“<sup>161</sup>

Die Originalworte im *Buch des Taliesin*<sup>162</sup> lauten:

„Das zweite Mal, als ich erschaffen, / als blauer Lachs war ich geboren. / Ich war ein Huhn, ich war ein Hirsch; / Ich war ein Rehbock auf der Höh', / Eine Kiste war ich und ein Spaten; / ... Die rotklauige Henne mit dem Kamm, sie schluckte mich. / Neun Nächte lang war ich ein kleines

<sup>156</sup> Lawhead (a)

<sup>157</sup> Lawhead (b), S. 429

<sup>158</sup> Lawhead (c), S. 12

<sup>159</sup> Vgl. Kapitel 2.3.6 Druide / Weiser

<sup>160</sup> Lawhead (b), S. 37

<sup>161</sup> Ebd., S. 339

<sup>162</sup> ca. 1275 erschienen; die Geschichten stammen aus dem 6. Jahrhundert und werden dem Barden Taliesin zugeschrieben. Day, S. 169

Wesen in ihrem Leib; / Ich reifte dort / Ein Bündel war ich, bevor ich als  
Prinz geboren. / Erst war ich tot, dann lebte ich.“<sup>163</sup>

Nach einer Begegnung mit dem Christengott in der Anderswelt wird aus der weisen Figur des Taliesin bei Lawhead dann einer der Druiden, die im Christentum ihre Erfüllung sehen und der zu überzeugen versucht: „Betrachte es nur als eine Hinwendung vom Bild zum Gegenstand, ein Heraustreten aus dem Schatten ans Licht, ein Eintauschen der Knechtschaft gegen die Freiheit.“<sup>164</sup> Ohne zu zweifeln, lässt sich der druidisch erzogene Barde auf den einen Gott ein, den er in der Anderswelt trifft und der ihm den Auftrag gibt, das Himmelreich auf Erden zu verkünden, was Taliesin fortan mit seiner Vision vom Sommerreich tut und wofür er von Morgian, dem Geschöpf des Teufels, ermordet wird. Kurz vor seinem Tod gibt Taliesin jedoch sein Lebenslicht an seinen Sohn weiter:

„Über den totgeborenen Säugling gebeugt, berührte er mit den Fingerspitzen leicht dessen Brust und Stirn und sang ihm sein eigenes Leben ein ... Alle, die zusahen, erlebten etwas Merkwürdiges, denn als Taliesin sich hinabbeugte, schien es, als würde ein Schatten über ihn gleiten – jedoch kein gewöhnlicher Schatten, sondern ein Schatten, der eher aus Licht als aus einem Mangel daran bestand. Dieser leuchtende Schatten hielt inne, blieb vor Taliesin und dem Kind über dem Boden schweben und sauste dann, Taliesins Hände durchbohrend, wie der rasche sichere Streich eines Dolches auf den Säugling hinab.“<sup>165</sup>

Als er anschließend von einem Pfeil getötet wird, hat er sein wandelbares Ich bereits in Merlin versenkt und lebt in ihm weiter, wie er es schon zuvor tat.<sup>166</sup>

Das Kind Merlin wird durch seine Geburt als ebenso außergewöhnlich wie seine Eltern gekennzeichnet:

„In der Zeit zwischen den Zeiten, wenn die Welt zwischen Licht und Dunkelheit hängt, in der Zeit, wenn alle Kräfte den kürzesten aller Augenblicke lang im Gleichgewicht schweben, wurde das Kind geboren.“<sup>167</sup>

Wie sie, verdankt er sein Wesen einer Verknüpfung verschiedener Quellen. Da Lawheads Merlin eine Inkarnation Taliesins ist, kann sich der Autor dessen Hintergrund bedienen; gleichzeitig ist sein Merlin auch Nennius' Merlin Ambrosius, der wahnsinnige Krieger und später Weise Myrrdin Wylt des Celyddon Forest und dessen schottisches Pendant Lailoken:<sup>168</sup>

„Merlin – Myrrdin beim Volk meines Vaters – paßt zu mir. Trotzdem hat jeder Mensch zwei Namen: denjenigen, den er bekommt, und denjenigen,

---

<sup>163</sup> Wood, S. 86 f.

<sup>164</sup> Lawhead (b), S. 442

<sup>165</sup> Ebd., S. 540

<sup>166</sup> Vgl. sein Lied „Ich war....“, Fußnote 160

<sup>167</sup> Lawhead (b), S. 539

<sup>168</sup> Vgl. Kapitel 2.3.6

den er sich erringt. Emrys lautet mein Name, den ich mir unter den Menschen errungen habe... Emrys der Unsterbliche... Emrys der Göttliche... Ambrosius heiße ich bei den Lateinisch Sprechenden ... bei den Kymren ... heiße ich Myrrdin Emrys.“<sup>169</sup> Der Wilde Mann aus dem Wald... Myrddin Wylt... Merlin... „<sup>170</sup> „Die Feinde fielen vor mir. Ich schlug eine Breche durch ihre geschlossenen Reihen, als wäre ich die Sichel und sie wären das Korn ...“<sup>171</sup>

Dieser Mann mit den goldenen Augen hat bei Stephen Lawhead beinahe die Stellung eines christlichen Messias' oder Erlösers, gleichzeitig wird seine druidische Herkunft betont:

„Myrddin ap Taliesin, du bist der lang Erwartete, dessen Kommen durch Wunder am Himmel vorhergesagt wurde. Du bist das helle Licht der Briten, das in der dichter werdenden Finsternis scheint. Du bist der Emrys, der unsterbliche Priesterbarde, der Bewahrer des Geistes unseres Volkes.“<sup>172</sup>

Um dem gewachsen zu sein, muss sich Merlin erst entwickeln. Als Kind lernt er in Ynys Witrin Liebe und Luxus, den keltischen und den christlichen Glauben kennen; bei den Bhean Sidhe wird er in die Mysterien der „Ordnung der Schöpfung“ und den „Rhythmus des Lebens“<sup>173</sup> eingeweiht; als Krieger erwirbt er sich neben einem Königstitel und einer Frau Kenntnisse in der Schlachtenführung, die er später an Uther und Artus weitergibt. Anders als sein stets leuchtender Vater ist Merlin sehr bodenständig und nüchtern und fällt nur selten in glorifizierende Reden. Die wichtigste Wandlung findet für ihn aber im Wald von Celyddon statt. Obwohl ihm in der Kapelle in Ynys Witrin der Gral erscheint – was ihn als Auserwählten Gottes kennzeichnet – zweifelt er nach der Ermordung seiner Frau an jedem Glauben und bezeichnet sich sogar selbst als „Cernunnos' Sohn“.<sup>174</sup> Er befindet sich bereits in einem labilen Glaubenszustand und wendet sich wieder den alten Göttern zu, wodurch das Böse in Gestalt des Teufels ihn in Versuchung führen kann. Allerdings scheitert dieser: „Und obschon ich [Merlin] mir der leitenden Hand nicht mehr gewiß war, sah ich keinen Sinn darin, zum Feind überzulaufen.“<sup>175</sup> Auch Annwas Adeniawc gegenüber gibt sich Merlin anfangs gleichgültig, und erst nachdem er spürt, dass er mit seinem Kummer nicht allein gelassen wird, besinnt er sich und kann geheilt werden. Von nun an tritt Merlin bestimmt und gefestigt auf, sich seiner Macht durchaus bewusst: „Ihr Menschen auf der Insel der Mächtigen,

---

<sup>169</sup> Lawhead (c), S. 11

<sup>170</sup> Ebd., S. 219

<sup>171</sup> Ebd., S. 272

<sup>172</sup> Ebd., S. 180

<sup>173</sup> Ebd., S. 79

<sup>174</sup> Ebd., S. 219; Vgl. Kapitel 2.1.3; Kapitel 3.3.6

<sup>175</sup> Lawhead (c), S. 253



erhebt euch! Hört auf zu zittern! Faßt Mut und bereitet ein Herzliches Willkommen vor! Denn die Seele Britanniens regt sich wieder. Merlin kehrt heim.“<sup>176</sup>

Merlins Selbstbewusstsein wird nur selten erschüttert, stets jedoch, wenn er von Morgian hört oder ihr gar begegnet, denn „Fürwahr, ich fürchtete Morgian, und das war mein Versagen.“<sup>177</sup> Stephen Lawheads Morgian taucht in den ersten beiden Romanen nur in vier kurzen und einer längeren Szene auf und wird auch nicht durchgängig als böse Hexe beschrieben; trotzdem schwingt ein böser Unterton, der von ihr auszugehen scheint, in allem Schlechten stets mit. Im Gegensatz zu anderen Darstellungen ihrer Figur, hat sie im Pendragon-Zyklus wie ihre Halbschwester Charis goldblondes Haar und wird anfangs als Kind gezeigt, das Angst im Dunkeln hat, den Apfelhain liebt und das Charis „ein bezauberndes Kind“<sup>178</sup> nennt. So ruft der Autor den eigentlichen Ursprung der guten und der bösen Zauberinnen, hier Charis und Morgian, aus einer Person ins Gedächtnis, zumal seine Morgian denselben Vater wie die Dame vom See hat, nämlich Aval-lach. Sie wird außerdem bereits in ihrer zweiten Szenen mit einem großen Kessel dargestellt, wodurch die Verbindung zur Muttergöttin, Herrin über Leben und Tod, hergestellt wird.<sup>179</sup> Ihr einziger Beweggrund, Taliesin und später Merlin zu bekämpfen, liegt in ihrer verschmähten Liebe zu Taliesin beziehungsweise ihrer Eifersucht auf ihre Schwester, weshalb sie es sich zur Aufgabe macht, deren Glück nachhaltig zu zerstören; dabei lässt sie sich – anders als Merlin – vom Bösen verführen und zeigt sich jetzt tatsächlich als schreckliche, wenn auch schöne, Kriegsgöttin Morrígan.<sup>180</sup> Stephen Lawhead macht dies an der Beschreibung ihrer Gestalt deutlich, die, bei der ersten Begegnung mit Merlin, an die Krähe erinnert, als die die Kriegsgöttin der Kelten sich zeigte: Morgian ist von Kopf bis Fuß in Schwarz gekleidet, trägt einen schweren Umhang und hohe Stiefel, Handschuhe bis zu den Ellenbogen, eine haubenartige Kapuze, deren Schleier das Gesicht verbirgt, und Merlin sieht

„um sie oder hinter ihr wie weite schwarze Flügel oder einen lebendigen, unsichtbaren Schatten einen Schein, drohend düster und häßlich, als würde er aus allen namenlosen Nachtmahren und Schrecken bestehen.“<sup>181</sup>

Fortan taucht sie nicht mehr selbst auf, es wird lediglich kurz erwähnt, dass sie auf den Orkaden, die „Inseln der Furcht“ genannt werden, mit König Loth lebt und ihm Kinder gebiert.<sup>182</sup> Auch wenn sie in den folgenden Romanen eine große Rolle als Merlins Feindin spielt, bleibt Morgian stets etwas verschleiert, mythisch und nicht wirklich fassbar.

---

<sup>176</sup> Ebd., S. 305

<sup>177</sup> Ebd., S. 407

<sup>178</sup> Ebd., S. 345

<sup>179</sup> Ebd., S. 472

<sup>180</sup> Vgl. Kapitel 2.3.7

<sup>181</sup> Lawhead (c), S. 231 – 232

Die Figur ist auch sonst äußerst unstet: Ihr Wandel, erst zweite Hälfte Charis' im Sinne der Muttergottheiten, dann schreckliche Kriegsgöttin und schließlich bizarres Geschöpf des Teufels, entspricht in dieser Reihenfolge auch ihrem Werdegang in Literatur und Film.

Zwar eine Nebenrolle, doch eine höchst interessante, spielt der Vater der beiden Zauberinnen, Avallach. Sein Aussehen und seine merkwürdige Wunde, die er im Krieg in Atlantis empfing und die niemals heilt, weisen ihn eindeutig als den Fischerkönig der Gralslegende aus: In Robert de Borons Version bringt Joseph von Arimathia den Kelch, in dem er das Blut Christi auffing, zu seinem Schwager Bron, dem Fischerkönig.<sup>183</sup> Ursprung dieser Erzählung war möglicherweise Bran der Gesegnete aus den Mabinogion und sein Kessel der Wiedergeburt.<sup>184</sup> In dem bereits erwähnten *Prosa-Lancelot* heißen die Bewahrer des Gefäßes Evallach und Mordrain, wobei Mordrain dem Gral zu nahe kommt und erblindet;<sup>185</sup> beide gehen auf den walisches Unterweltgott Afallach und seine Tochter Modron zurück. Aus Evallach wurde dann Avallach / Afalach, aus dem zu gierigen Mordrain der Mörder Artus', Morded / Modred / Medraut. In der wahrscheinlich ältesten Gralslegende, dem walisches Gedicht *The Treasures of Britain*, findet ein mittelalterlicher König Artus in Annwn eine Insel aus Glas, in deren Mitte eine Burg thront und die einen Kessel der Fülle, der Prophezeiung und der Inspiration beherbergt.<sup>186</sup> All diese Bruchstücke wurden bei Stephen Lawhead zu einem einheitlichen Bild vereint: Avallach ist der Schirmherr der Gralskapelle auf der Insel aus Glas, Ynys Witrin. Merlin selbst sinniert: „Vielleicht war, wie die Hügelbewohner sich zuflüsterten, Avallach der Elfenkönig von der Insel der Ewiclebenden...“<sup>187</sup>

Der Vollständigkeit halber sei erwähnt, dass Stephen Lawhead noch andere Figuren der Legende Robert de Borons in seine Romane einbringt, wie Pelleas, bei Lawhead der Neffe Avallachs und treuer Diener und Freund Merlins. In Robert de Borons Fassung ist Pelleas der spätere Gralsbewahrer, seine Tochter Elaine heiratet Lancelot, und sein Enkel Galahad wird den Gral sehen. Pelleas wird mit dem kymrischen Pryderi der Mabinogion in Zusammenhang gebracht, der, wie bei Evangeline Walton beschrieben, wiederum ein Gefährte Brans des Gesegneten, also des Vorbilds für den Fischerkönig, war

---

<sup>182</sup> Ebd., S. 319

<sup>183</sup> Day, S. 123

<sup>184</sup> Ashe (a), S. 181; Vgl. Kapitel 2.1.4; Kapitel 3.1

<sup>185</sup> Day, S. 124 f.

<sup>186</sup> Ebd., S. 125

<sup>187</sup> Lawhead (b), S. 493

– und in Evangeline Waltons Version gar sein Enkel.<sup>188</sup> In anderen Versionen wurde aus Pryderi dann auch Parzival oder Peredur.<sup>189</sup>

### 3.2.6 Weitere Einzelmotive

Ein interessantes Nebenmotiv bilden die „Cernunnos-Episoden“ der Romane. Wie bereits erwähnt, war Cernunnos ein wohl prä-keltischer Wald-, Tier- und Naturgott, dessen Attribute ein Torques, ein Hirschgeweih und Schlangen waren und der, wie die Muttergottheiten, Herr über Leben und Tod war. Die Römer identifizierten ihn mit ihrem Götterboten Merkur, der die Toten in die Unterwelt begleitete. Abbildung 15 zeigt eine Darstellung des Gottes auf dem Kessel von Gundestrup.

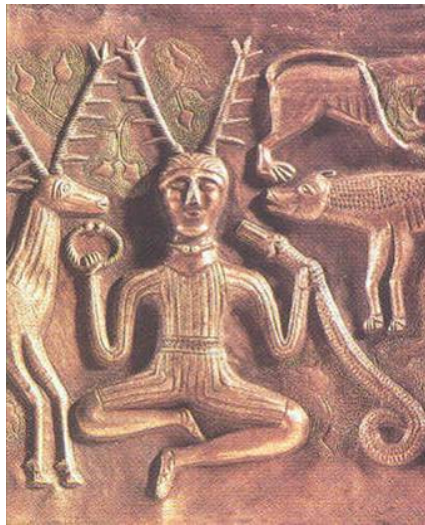


Abbildung 15: Cernunnos auf dem Kessel von Gundestrup

Um dem Kult um den gehörnten Gott ein Ende zu bereiten, wurde Cernunnos im Zuge der Christianisierung im wahrsten Sinne des Wortes verteufelt: aus Hörnern und Hirschwesen wurde der Hörner tragende Teufel mit dem Pferdefuß. Der Christ Stephen Lawhead, der die keltische Mythologie ansonsten positiv und lebensfreundlich darstellt, bedient sich eben dieser Verteufelung. Taliesin wird als Kind von einem weißen Hirsch mit rotem Geweih in die Anderswelt gelockt, wo er einem „Schwarzen Mann“ begegnet. Die Szene ähnelt zunächst stark Pwylls Erlebnis in den Mabinogion, als er bei seiner Jagd auf den grauen Arawn trifft. Taliesin wird von dem Gehörnten, den er selbst als Cernunnos erkennt, in einem Steinkreis aufgefordert: „Errichte wieder, was gefallen ist.“ Er stellt daraufhin einen der alten Stein wieder senkrecht, wird dann aber Zeuge eines Menschenopfers an Cernunnos. Erschrocken stürzt er den Stein wieder um und erklärt seinem Vater: „Manche Dinge bleiben besser verloren und vergessen ... Es war

<sup>188</sup> Clarus, S. 317

<sup>189</sup> Whitmont zitiert nach Clarus, S. 332

nicht der Stein. Der Gehörnte wollte, daß ich die Opfer an ihn erneuere. Das wäre falsch.“<sup>190</sup> Lawhead stellt den Hirschgott also ganz im christlichen Sinn als böse Macht dar, die unterdrückt werden muss. Dass sich Merlin, als er in Celyddon lebt, selbst als Cernunnos' Sohn bezeichnet, zeigt wie bereits erwähnt seine Rückbesinnung auf einen sehr alten Glauben, die eine Glaubensprobe durch Teufel und Gott nötig macht. In beiden Fällen nähern sich Taliesin und Merlin einem vermeintlich bösen Glauben, besinnen sich aber am Ende doch auf den neuen, für Lawhead einzig guten Glauben, das Christentum.

Neben Umbrüchen im Leben und Glauben der Menschen des frühmittelalterlichen Britanniens zeigt Stephen Lawhead in *Taliesin* und *Merlin* auch zwei parallel verlaufende romantische Liebesgeschichten. Allerdings nehmen sie im Gesamtkomplex eher eine seelisch stützende Funktion ein und sind sprachlich betont edel im Sinne der höfischen Minne gestaltet. Es gibt keine Intimszenen oder ähnliches, nur ein Kuss wird kurz erwähnt, nach dem Taliesin Charis in die Arme schließt und leise zu singen beginnt. Was dann folgt, soll sich der Leser selbst denken, es wird nur fortgefahren: „Die Schatten des Waldes waren tiefer geworden, als sie sich wieder regten.“<sup>191</sup> Dasselbe gilt für Merlin und Ganieda: „Kurzum, wir taten alles, was Verliebte taten, solange wir nur beisammen waren.“<sup>192</sup> Beide Paare werden als sich ergänzend und glücklich gezeigt, ihre tiefe Liebe wird in Gesprächen und Gesten deutlich, und beide Beziehungen enden tragisch: sowohl Taliesin als auch Ganieda werden getötet, beide Trauernden finden letztendlich Trost im neuen Glauben. Das gemeinsame Schicksal Charis' und Merlins verbinden Mutter und Sohn zusätzlich, beide lieben ihre Partner auch über den Tod hinaus und schöpfen daraus Kraft.

Nochmals betont keltisch, flicht Stephen Lawhead immer wieder irische und walisische Legenden in die Handlungen seiner Romane ein. So erzählen Taliesin und Merlin als Sänger Geschichten um Pwyll, Rhiannon, Math und Manawyddan aus den Mabinogion<sup>193</sup>, und die Jagd auf den wilden Eber Twrch Trwyth, ebenfalls eine walisische Geschichte, wird beim Zusammentreffen Merlins und Ganiedas im Wald dargestellt.<sup>194</sup> Auch fällt der Krieger Merlin während Kämpfen stets in den Oran Mor, den Schlachtenfuror, und wird dann ähnlich glühend und verzerrt beschrieben, wie der irische Held

---

<sup>190</sup> Lawhead (b), S. 353 – 358

<sup>191</sup> Ebd., S. 456

<sup>192</sup> Lawhead (c), S. 172

<sup>193</sup> Lawhead (b), S. 103 – 114; 266 f.; Lawhead (c), S. 197 – 207

<sup>194</sup> Lawhead (c), S. 84 f.

CuChulinn.<sup>195</sup> Andersweltszenen werden ebenfalls typisch keltisch mit weiß-roten Tieren, Nebel und einem goldenen Licht beschrieben.<sup>196</sup>

### 3.2.7 Sprache und Stil

Die beiden Bücher *Taliesin* und *Merlin* unterscheiden sich aufgrund der beiden Erzähler und damit wechselnden Erzählperspektiven grundsätzlich in ihrem Stil, was aber nicht störend, sondern sehr belebend wirkt. Die Nacherzählungen in *Taliesin* sind neutral bewertet, wie es der edlen, ruhigen Charis entspricht, während in *Merlin* dessen starke Persönlichkeit den gesamten Text durchdringt. Wo Charis allein beschreibend erzählt, kommentiert Merlin alle Geschehnisse und streut seine eigene Meinung ein, was nicht selten ironisch, zynisch oder lustig klingt:

„Es war eine Freude, ihn kämpfen zu sehen. Und ein Schrecken. Ein Schrecken, weil es mir zufiel, ihn zu beschützen, und das war keine leichte Aufgabe. Aurelius setzte genug für zwei aufs Spiel, und ich hatte alle Hände voll zu tun, um nur mit ihm mithalten zu können.“<sup>197</sup>

Szenen auf Atlantis und Reden Taliesins und der Druiden tragen einen epischen Zug, der die Erhabenheit der Protagonisten und ihre gesellschaftliche Stellung betont. Dafür wird eine etwas altertümliche Sprache verwendet, wie sie im Mittelalter gesprochen worden sein könnte: „Gedulde dich“, „Doch nehme ich an, daß ...“ oder „Doch bitte ich um die Ehre, als letzter singen zu dürfen. Erlaube, ...“<sup>198</sup> Im Gegensatz zu den in ihrer Leichtigkeit fast schwebenden Atlantern sind die Sprache und besonders das Auftreten der Kymren deutlich derber: „Sie tranken und wischten sich mit dem Handrücken den Schaum von den Schnauzbärten ... Osla knallte den Eisentopf auf den Tisch und stampfte davon.“<sup>199</sup> Aufgrund solcher Eindrücke lehnt Avallach eine Heirat seiner Tochter mit einem „kymrischen Barbaren“<sup>200</sup> zunächst ab. Merlin, der Blut beider Völker in sich trägt, wechselt entsprechend zwischen edel und hart. In seiner Funktion als Seher, Weiser und Königsmacher spricht er voller Macht – „Seid Zeugen, ihr Könige, daß ...“<sup>201</sup> – doch ansonsten drückt er sich recht unverblümt aus: „ich wurde zum Ratgeber des Hochkönigs ernannt – des künftigen Hochkönigs sollte ich sagen, denn wir hatten noch viel zu tun, ehe er sein Hinterteil auf den Thron setzten konnte.“<sup>202</sup>

<sup>195</sup> Ebd., S. 185 – 189

<sup>196</sup> Lawhead (b), S. 303; S. 353; S. 417

<sup>197</sup> Lawhead (c), S. 363

<sup>198</sup> Lawhead (b), S. 86 – 88 ; S. 102

<sup>199</sup> Ebd., S. 184 f.

<sup>200</sup> Ebd., S. 496

<sup>201</sup> Lawhead (c), S. 526

<sup>202</sup> Ebd., S. 329

Der Erzählfluss der Romane wird immer wieder von kurzen Szenen unterbrochen, die eine eigene Atmosphäre und Dynamik entwickeln, und gleichzeitig als retardierende Momente im Handlungsablauf dienen. Einige dieser Szenen sind aufgrund der verwendeten Worte treibend und schnell, wie eine Stiertanzszene auf Atlantis oder Ganiedas Jagd auf den wilden Eber: „sobald die Wolken aufrissen, hörte ich es im Unterholz krachen ... Lärm .. ein Eber in voller Flucht ... brach ... ein riesiger alter Eber durchs Gebüsch ... stürzte ... raste ...“.<sup>203</sup> Andere Ausschnitte sind tragend und schleppend langsam, als verginge die Zeit in Zeitlupe, wie Charis' Begegnung mit der Hochkönigin Danae auf Atlantis oder Taliesins Ausflüge in die Anderswelt:

„Taliesin ... überlegte, ob sie wohl noch da sein würde ... Das Wasser floß noch immer dahin, die grünen Bartflechten umspielten noch immer die glatten, bernsteinfarbenen Kiesel ... Langsam erhob er sich ... und ging los ... dann setzte er sich hin und wartete ... Er wartete lange, doch der Nebel hob sich nicht hinweg ... Er wartete, umschlang seine Knie und schaukelte vor und zurück .. die Anderswelt glitt in eine ihrer seltenen, aber endlosen Nächte ... ein sanftes Licht ...“<sup>204</sup>

### 3.2.8 Die Botschaft des Romans

Die Bände eins und zwei der Pendragon-Saga sind in erster Linie moderne Fassungen alter Mythen und Sagen, gleichzeitig Studien der Menschen und Lebensumstände des frühmittelalterlichen Britanniens. Aus Bruchstücken malt der Autor ein lebendiges Atlantis mit einer eigenen Kultur und Atmosphäre aus, stellt historisch korrekt das Leben der Kymren, ihren noch keltischen Glauben und den Orden der Druiden dar. All dies ist eingebettet in den Wirrwarr, den die britischen Inseln im Zuge der Völkerwanderungen erleben, als das Land von verschiedenen Nationen überrannt wird. Damit einher geht ein Abwenden von der alten keltischen zur neuen christlichen Religion und Kultur, das, so zeigt es Lawhead, durchaus gewillt und positiv von den Menschen aufgenommen wird. Der Autor stellt dann die bereits christlichen Briten den alt-keltischen und germanischen „Heiden“, Pikten, Skoten, Angeln und Sachsen, die die Insel bedrohen, gegenüber, und macht daraus einen Kampf Gut gegen Böse. Seinen Protagonisten legt er dabei seine eigenen Predigten für das christliche Himmelreich auf Erden in den Mund und lässt Taliesin ausrufen: „Der Herr ist mir erschienen, auf daß ich ihn anbete und meinem Volk seinen Namen verkünde.“<sup>205</sup> Nebenbei liefert Lawhead interessante Versionen für den Anfang der Artuslegende und führt diese in den weiteren Romanen der Pendragon-Saga lebendig aus, die entsprechend der Legende, allerdings noch deutlich christlicher als *Taliesin* und *Merlin* geprägt sind.

---

<sup>203</sup> Ebd., S. 84

<sup>204</sup> Lawhead (b), S. 417

<sup>205</sup> Ebd., S. 424

Der Wandel, den die Atlanter und Kymren durchlaufen, entspricht der Art, wie die christlichen Missionare auf den britischen Inseln verfahren. Alles keltisch-heidnische, das nicht aus dem Leben der Menschen entfernt werden konnte, wurde verniedlicht und in Märchen verbannt, wie die Westlande, die Bhean Sidhe und die Tuatha de Danann. Selbst Merlin, der es besser wissen müsste, nennt seinen Großvater schließlich den „Elfenkönig“.<sup>206</sup> Anderes wurde schlicht verteufelt, wie Cernunnos, da es in den Menschen Angst auslöste und so eine gute Waffe gegen den alten Glauben war. Stephen Lawhead selbst verfällt in eine stark parteiisch geprägte Denkweise, denn er stellt die „guten“ Kymren, die sich bekehren, zwar in Aussehen, Leben und Glauben als Kelten dar, bezeichnet sie aber nicht als Kelten. Im Gegenteil, er nennt Pikten und Skoten, ebenfalls keltische Stämme, die sich aber nicht bekehren lassen, abschätzig „Bestien“ und „geborene Plünderer“.<sup>207</sup> und legt Taliesin die Worte in den Mund: „Die Kelten werden wieder auferstehen ... Eine Prophezeiung, die sich, fürchte ich, bewahrheiten wird.“<sup>208</sup> Diesen Widerspruch – Taliesin ist DER keltische Gott und Barde der Waliser – löst Stephen Lawhead nicht auf, auch nicht die Tatsache, dass Merlin auf keltisches Gut zurückgeht und sein Artus später ein atlantisches Schwert tragen wird.

---

<sup>206</sup> Lawhead (c), S. 493

<sup>207</sup> Lawhead (b), S. 230

<sup>208</sup> Ebd., S. 392

### 3.3 Marion Zimmer-Bradley: Die Nebel von Avalon



Abbildung 16: Marion Zimmer-Bradley

#### 3.3.1 Leben und Werk

Eine der großen Fantasyautorinnen der Gegenwart ist zweifelsfrei die Amerikanerin Marion Zimmer-Bradley, die zusammen mit J.R.R. Tolkien und Ursula LeGuin inzwischen zu den Klassikern der Fantasyliteratur gehört. Ihre großen Werke, die *Darkover*-Romane und die *Avalon*-Serie, verhalfen ihr zu Weltruhm und einer treuen Fangemeinde. Die am 3. Juni 1930 in Albany (US-Bundesstaat New York) geborene Autorin schrieb bereits als Teenager Science Fiction- und Fantasy-Geschichten, mit 22 verkaufte sie ihre erste Kurzgeschichte an einen Science Fiction-Verlag, schrieb schließlich professionell und wirkte nebenbei bald bei der Herausgabe mehrerer einschlägiger Zeitschriften mit.<sup>209</sup> Ab 1988 gab sie ihre eigene Zeitschrift *Fantasy Magazine* heraus, das heute eines der wichtigsten Foren der Fantasyliteratur ist.<sup>210</sup>

Mit der Zeit wendete sie sich mehr und mehr der reinen Fantasyliteratur zu und erschrieb sich schließlich 1982 mit *The Mists of Avalon* auch eine Fangemeinde jenseits der üblichen Fantasyleser; das Buch führte drei Monate lang die New York Times-Bestsellerliste sowohl als Hardcover- als auch Taschenbuchausgabe an. Nach mehreren weiteren Fantasywerken, wie *The House between the Worlds* (1980) oder *Somebody Else's Magic* (1984), widmete sich Marion Zimmer Bradley kurz vor ihrem Tod erneut der Insel Avalon und verfasste mit *The Forest House* (1993) und *Lady of Avalon* (1996)

---

<sup>209</sup> *MZB Biography* / Marion Zimmer Bradley Literary Works Trust. - <http://mzbworks.home.att.net> (Zugriff: 1.11.2003)

<sup>210</sup> Engler, Bernd (Hrsg.); Müller, Kurt (Hrsg.): *Metzler Lexikon amerikanischer Autoren*. - Stuttgart: Metzler, 2000. S. 88



die Vorgeschichte zu *Die Nebel von Avalon*.<sup>211</sup> 2001 folgte die TV-Verfilmung in zwei Teilen von Uli Edel mit Anjelica Huston und Julianna Margulies.<sup>212</sup>

Die Beliebtheit der Avalon-Romane, insbesondere des Hauptbandes *Die Nebel von Avalon*, ist wohl auf ihre außergewöhnliche Erzählperspektive zurückzuführen, denn anders als gewohnt wird hier die bekannte Artussage aus dem Blickwinkel von Frauen erzählt, allen voran die ansonsten böse Hexe, hier Morgaine genannt. Marion Zimmer Bradleys Ausgangspunkt für eine derartige Version war Malorys *Le Morte d'Arthur*, in dem er Morgan und die Dame vom See weder ganz und gar böse, noch absolut gut darstellt, was Marion Zimmer Bradley nachdenklich machte. Hätte er sie nicht einfach, wie so vieles anderes, aus der Geschichte herausschreiben können, wenn er sich ihrer Funktion oder Position nicht sicher war? Die Autorin beantwortet ihre Frage selbst:

„he could not ... This whole thing took place in a Celtic milieu, after all, where the women were integral to the whole thing. Malory minimized the women; he made them into villains, nitwits, and evil sorceresses ... But Malory could not get rid of them entirely.“<sup>213</sup>

Für Marion Zimmer Bradley lag der Schlüssel zu der Geschichte darin, dass Frauen im Herzen des gesamten kulturellen und religiösen Wandels des 5. Jahrhunderts standen, „from Goddess-oriented, female-validating religion to God-oriented, Middle Eastern/Oriental woman-fearing religion“.<sup>214</sup> In ihren Avalon-Romanen sind deshalb die Frauen die Drahtzieher hinter allen Handlungen, was, so die Autorin, für die religiöse und psychologische Entwicklung der Frauen unserer Zeit von elementarer Wichtigkeit sei. So stellte die Arbeit an den Romanen für Marion Zimmer Bradley eine tiefe religiöse Erfahrung und Suche dar, die mit ihrer Weihe zur Priesterin einer gnostischen katholischen Kirche endete.<sup>215</sup>

Zwar legte die Autorin nach ihren eigenen Worten bei der Vorarbeit zu den Romanen Wert auf einen historisch richtigen Rahmen und studierte Werke des englischen Arthur-Forschers Geoffrey Ashe, bei ihrer Darstellung der vorchristlichen Religion Britanniens allerdings stützte sie sich auf nicht historisch belegte Rituale neo-druidischer und heidnischer Gruppen.<sup>216</sup>

---

<sup>211</sup> Ebd., S. 88 – 89

<sup>212</sup> *Pressemitteilungen* / Constantin Film. - <http://www.constantinfilm.de/investor/pressekomplett.php?di=64&year=2001> (Zugriff: 1.11.2003)

<sup>213</sup> Bradley, Marion-Zimmer (b): *Thoughts on Avalon* / Marion Zimmer Bradley Literary Works Trust, 1986. - <http://mzbworks.home.att.net/thoughts.htm> (Zugriff: 5.11.2003). Kursivdruck nach Vorlage

<sup>214</sup> Ebd.

<sup>215</sup> Ebd.

<sup>216</sup> Bradley (a), S. 1117

Marion Zimmer-Bradley, übrigens eine Freundin Evangeline Waltons<sup>217</sup>, starb am 25. September 1999 in Berkeley, Kalifornien, an den Folgen eines Herzinfarkts.

Wie bereits in der Einleitung zu dieser Arbeit kurz erwähnt, wurde der Roman *Die Nebel von Avalon* bereits häufiger untersucht, meist im Hinblick auf Bradleys Absicht einer Stärkung oder Rehabilitierung der Frauen oder den heidnisch-christlichen Glaubenskonflikt, der ein zentrales Thema der Artussage darstellt. Um Redundanzen zu vermeiden, werden die Punkte Gesamtkomplex, Struktur und Erzählperspektive und Sprache und Stil im Rahmen dieser Arbeit nur der Vollständigkeit halber und in stark komprimierter Form vorgestellt; der Schwerpunkt liegt auf der Analyse verschiedener Motive und Protagonisten des Romans, die auf keltisches Gedankengut zurückgehen.

### 3.3.2 Gesamtkomplex

*Die Nebel von Avalon* erzählt die Geschichte Morgaines, eine Tochter Avalons, und des britischen Königs Artus und seines Hofes, ausgehend von den Umständen seiner Geburt bis zu seinem Tod. Sein Schicksal liegt dabei in den Händen der Priesterinnen und Druiden Avalons, der Apfelinsel, die aufgrund eines erstarkenden Christentums mehr und mehr im Nebel der Zeit verschwindet. Um das zu verhindern, wird durch das Zutun Vivianes, der Dame vom See und Herrin Avalons, und des obersten Druiden Taliesin, der den Titel Merlin trägt, von Uther das Kind Artus gezeugt und von Igraine, einer Tochter Vivianes und Taliesins, geboren. Anschließend wächst das Kind bei Ectorius heimlich auf, während seine Schwester Morgaine in Avalon zur Priesterin erzogen wird. Bei Artus' Krönungsritual agiert Morgaine als Göttin und er als Königshirsch – auch hier hatte Viviane ihre Hand im Spiel –, sie erkennen sich jedoch nicht und zeugen ein Kind. Entsetzt über die Skrupellosigkeit, mit der die Dame vom See Menschen zur Erreichung ihrer Ziele einsetzt, flieht Morgaine zu ihrer Schwester Morgause und überlässt ihr das Kind, Gwydion. Artus ist von all dem ahnungslos, erhält Avalons Schwert Excalibur, heiratet die fromme Gwenhwyfar, gründet seine Tafelrunde und befriedet das Land. Seine Frau kann ihm jedoch keine Kinder schenken und verliebt sich in Lancelot, der ein Halbbruder Morgaines und Sohn Vivianes ist. Morgaine dagegen zweifelt an ihrem Glauben, verliebt sich ebenfalls unglücklich in Lancelot und findet Trost bei Taliesins Nachfolger Kevin, einem verkrüppelten Barden. Dieser aber betrügt Avalon, indem er die heiligen Insignien der Insel raubt – darunter der Heilige Kelch – und an den christlichen Hof Artus' bringt. Dafür wird er von der Nachfolgerin Vivianes, Nimue, bestraft und getötet. In Morgaine bewirkt Kevins Verrat die Entscheidung, wie Viviane für Avalon zu kämpfen; sie macht es sich zur Aufgabe, die Apfelinsel zu retten und den zu stark von seiner christlichen Frau beeinflussten Artus zu stürzen. Während eines Gottesdien-

---

<sup>217</sup> Lenander

tes greift sie in Gestalt der Göttin nach dem Kelch Avalons und trägt ihn hinaus, was den Anwesenden Christen als Prozession des Heiligen Grals erscheint. Dann setzt sie erst ihren Geliebten Accolon und später ihren Sohn Gwydion, der inzwischen den Namen Mordred trägt, ein um Artus zu töten. Es kommt zu einem Zweikampf, in dessen Verlauf der König ohne seine magische Schwertscheide, die Morgaine einst als Priesterin fertigte, tödlich verletzt wird. Morgaine bringt ihn anschließend auf die Insel Avalon, wo er stirbt. Sie selbst kehrt noch einmal zu der Kirche in Glastonbury zurück, bei der Viviane auf Geheiß Kevins begraben wurde, damals in Morgaines Augen ein großer Frevel. Dort bewundert sie die Statue der heiligen Brigit, die die Nonnen verehren, und erkennt in ihr die Göttin. Getröstet von dem Glauben, die Göttin lebe so auch im Christentum fort, kehrt Morgaine endgültig nach Avalon zurück, bevor es gänzlich im Nebel verschwindet.

### 3.3.3 Struktur und Erzählperspektive

Der 1117 Seiten starke Roman<sup>218</sup> ist unterteilt in die vier Bücher *Die Hohepriesterin*, *Die Königin*, *Der Hirschkönig* und *Der Verräter*, die sich jeweils auf Erlebnisse aus dem Leben Morgaines, Gwenhwyfars, Arthurs und Kevins beziehen. Geschildert wird die gesamte Geschichte aus der Perspektive der Frauen, deren Gedanken in kursiver Schrift immer wieder die ansonsten meist auktoriale Erzählsituation unterbrechen. Nur Morgaine erscheint auch als Ich-Erzählerin, so im Prolog und abschließenden Epilog, aber auch im Verlauf der Geschichte, und greift kommentierend in das Geschehen ein. Dabei werden verschiedene Ereignisse wiederholend erzählt, wodurch der Leser dieselbe Situation aus zweierlei Sichtweisen miterleben und selbst werten kann. Der Roman ist äußerst komplex gestaltet und verwebt mehrere Handlungsstränge miteinander, was auf die zentrale Figur der Morgaine zurückzuführen ist, die an Avalon, aber auch Artus und seine Familie gebunden ist.

### 3.3.4 Hauptthemen und durchgängige Motive

Bislang wurde *Die Nebel von Avalon* im Hinblick auf das zentrale Thema des Religionskonflikts zwischen den älteren Religionen der keltischen Völker Britanniens und des römisch orientierten Christentums untersucht, das im Rahmen dieser Arbeit bereits bei Evangeline Walton und Stephen Lawhead zur Sprache kam. Auch die Rolle der Frauen und daraus resultierend feministische Ansätze wurden im Zusammenhang mit Marion Zimmer Bradleys Roman diskutiert. Neben diesen, enthält *Die Nebel von Avalon* noch zahlreiche Motive, bei deren Gestaltung die Autorin aus dem keltischen Sagen- und Mythenreichtum schöpfte.

Ein wichtiges Thema ist sicherlich das des Priesterinnenkultes um „die Göttin“ auf der Apfelinsel Avalon. Avalons Ursprung liegt auch hier in Atlantis: „Hinter Viviane erhoben sich die grauen Mauern des uralten Sonnentempels, den das Strahlende Volk erbaut hatte, das vor Jahrhunderten aus Atlantis gekommen war.“<sup>219</sup> Wie in Stephen Lawheads Romanen ist es als typische Paradiesinsel nach dem Vorbild der keltischen Anderswelt gestaltet. Durch „dicken, undurchdringlichen Nebel“ gelangt man über einen See, also das flüchtige Medium, das stets den Weg zur Anderswelt weist, zur Insel, die als Parallelwelt an derselben Stelle existiert, an der in der realen Welt das Kloster Glastonbury steht; diese Parallelexistenz spiegelt den grundlegenden Charakter der keltischen Anderswelt gut wider, die ja stets präsent, aber doch unsichtbar ist.<sup>220</sup> Im „strahlenden Sonnenlicht“ betrachtet Morgaine bei ihrer Ankunft auf Avalon das Heiligtum der Priesterinnen, einen „Kreis aufrechter Steine“, zu dem ein breiter Prozessionsweg führt, einen magischen „Spiegelteich“, Apfelbaumhaine und mächtige Eichenwälder, in deren Zweigen „goldene Misteln“ hängen. „Weißgewandete Gestalten“ schreiten ihr entgegen und das Land ist in „goldenes Schweigen“ getaucht.<sup>221</sup> Auf dieser Insel lässt Marion Zimmer Bradley eine Schwesternschaft leben, die der alten Göttin huldigt, aber auch – wie die Druiden – in der Kräuter- und Heilkunde, im Schreiben und Lesen unterwiesen wird. Zudem lernen die Priesterinnen im Laufe ihrer Ausbildung, die Elemente zu beherrschen und ihren Geist von Zeit und Raum zu lösen. Bradley vereint in diesem Orden mehrere Fakten mit Fiktion. Neben dem Druidenorden gab es bei keltischen Völkern weibliche Heilerinnen und Priesterinnen. Für die bretonische Ile de Sein ist beispielsweise eine Gemeinschaft von neun heilkundigen Priesterinnen belegt, und in einem walisischen Gedicht mit dem Titel *The spoils of Annwn* trifft Artus in Annwn auf die Schwesternschaft der neun Wächterinnen, die später zu den neuen Damen vom See werden.<sup>222</sup> Mehr ist über keltische Priesterinnenorden jedoch nicht bekannt. Marion Zimmer Bradley überträgt deshalb die Attribute der Druidenorden, Eichenhaine, goldene Misteln und weiße Gewänder, auf ihre Priesterinnen, was im Zusammenhang mit deren Heilkünsten auch logisch ist. Die Frauen des Ordens orientieren sich in dem Roman einzig am Mondlauf, beten diesen als Göttin an und tragen auf ihrer Stirn einen blauen Halbmond als Zeichen ihrer Zugehörigkeit. Das Zeichen nennt Morgaine „den glühenden Kuß Ceridwens“, womit die Verbindung zur großen Muttergöttin der walisischen Kelten und zum Kessel, sprich der Schale und des Kelchs Avalons, der später zum Gral wird, hergestellt wäre. Allerdings vermischt die Autorin hier erneut Attribute,

---

<sup>218</sup> Fischer-Taschenbuchausgabe 1988

<sup>219</sup> Bradley (a), S. 155

<sup>220</sup> Vgl. Kapitel 2.3.2

<sup>221</sup> Bradley (a), S. 178 f.

<sup>222</sup> Ashe (a), S. 156

denn nicht Ceridwen, sondern Arianrhod wurde durch einen silbernen Kreis als Mondgöttin gekennzeichnet und ihr Name als „Silber-Rad“ übersetzt.<sup>223</sup>

Mit Ceridwen wird jedoch der Besitz der vier Heiligen Insignien Avalons erklärt. Nach dem Vorbild der vier Gegenstände der Tuatha de Danann sind es in diesem Fall Speer, Schwert, Kelch und Schale. An die Stelle des Schicksalssteins Lia Fail ist eine Schale getreten, und das Schwert, das den Namen Exkalibur, trägt, kam als „blendender, heißer Strahl Licht wie ein Sternenstreif zur Erde“ und wurde „von den kleinen dunklen Schmieden, die in den Kreidehügeln hausten, ehe die Ringsteine aufgerichtet wurden, zur Waffe eines Königs geformt“<sup>224</sup>, wie es in Malorys Legende auch der Fall ist.<sup>225</sup> Schwert und Kelch werden zu Symbolen für Avalon und die christliche Welt, um die ein Streit ausbricht. Als Kevin Speer, Kelch und Schale aus Avalon raubt und den christlichen Priestern übergibt, sollen sie, als Zeichen des Triumphes über die „alten und falschen Götter“, Christus dargebracht werden und „für den Dienst am Wahren Gott neu“<sup>226</sup> geweiht werden. Morgaine muss mit ansehen, wie der Kelch der Ceridwen, dessen reines Quellwasser alle Menschen nährt, nun mit Wein gefüllt und die „heilige Schale der Erde“<sup>227</sup> als Hostienteller gebraucht werden sollen. Um das zu verhindern, ruft sie die Göttin in ihren Körper, füllt den Kelch mit heiligem Wasser und führt ihn in der blendenden, großen und mächtigen Gestalt der Göttin der versammelten Gemeinde an die Lippen.<sup>228</sup> Lancelot ist der einzige, der Morgaine als Große Mutter erkennt, alle anderen Anwesenden, besonders Lancelots Sohn Galahad und Gwenhwyfar, glauben „einen großen Engel zu sehen“<sup>229</sup>, der den Heiligen Gral trägt. Schließlich nimmt Morgaine alle Kraft zusammen und verschwindet zusammen mit Kelch, Schale und Speer auf großen Flügeln in einem rauschenden Wind, um die Insignien „in die Sicherheit von Avalon zu bringen, damit sie nie wieder von einem Sterblichen berührt und entweiht werden.“<sup>230</sup> Mit der Herleitung aus den vier Gegenständen der Zauberinsel Avalon weist Marion Zimmer Bradley auf die Ursprünge der Gralslegende hin und gliedert gleichzeitig die Erscheinung des Heiligen Grals und sein Verschwinden mit ein, was sie nicht als christliche, sondern heidnische Gotteserscheinung darstellt.

---

<sup>223</sup> Clarus, S. 269

<sup>224</sup> Bradley (a), S. 264

<sup>225</sup> Ashe (c), S. 267

<sup>226</sup> Bradley (a), S. 980

<sup>227</sup> Ebd., S. 980

<sup>228</sup> Marion Zimmer Bradley lässt auch den Missionar und späteren Nationalheiligen Irlands, St. Patrick, daran teilhaben, hier Patricius genannt.

<sup>229</sup> Bradley (a), S. 987

<sup>230</sup> Ebd., S. 983

In den Kult der Priesterinnen um die Große Göttin Ceridwen / Arianrhod flicht die Autorin auch eine andere Gottheit mit ein: den bereits öfters erwähnten Geweihträger Cernunnos. Anstatt den Todesaspekt Cernunnos' negativ zu betonen, stellt sie den Kreislauf des Lebens positiv dar: In einem alten Ritual muss Artus beweisen, dass er die Kraft und den Mut besitzt, als König seinen Stamm zu beschützen und zu nähren. Er bekommt ein Hirschgeweih auf den Kopf gebunden und rennt, im Rausch von Drogen, mit einem Rudel Hirsche. Er muss gegen das Leittier der Herde, den mächtigsten Hirsch, kämpfen und ihn töten. Das Blut des Tieres fließt dann „auf die Erde – ein Opfer, das für die Mutter vergossen“ wird, „damit das Leben trinken“<sup>231</sup> kann. Der Gehörnte ist dann der neue Königshirsch und bekommt das Fell des erlegten Tieres umgehängt. Anschließend wird er zu Morgaine, die als Jungfräuliche Jägerin die Göttin verkörpert, geführt und die beiden vereinen sich. Die Symbolik hinter diesem Ritual ist klar und entspricht dem eigentlichen Cernunnos. Der Beste muss sein Leben lassen und sein Blut, also seinen Lebenssaft, der Erde opfern. Aus der Erde entsteht so neues Leben, Pflanzen und Tiere, die wieder Nahrung und Schutz bedeuten. Gleichzeitig wird ein neuer Anführer gekürt, der seinen Anspruch bewiesen hat. In der folgenden Vereinigung der Göttin (= Terra Mater) mit dem Gehörnten wird die Befruchtung der Erde nochmals vollzogen. Und die Göttin wird den Kreislauf schließen: „Die Göttin empfängt ihren Gefährten. Und sie wird ihn am Ende der Zeit wieder töten. Sie wird ihren dunklen Sohn gebären, der den Königshirsch fällen wird.“<sup>232</sup> An zahlreichen anderen Stellen im Roman weist Marion Zimmer Bradley zudem mit der Hirschsymblik auf die alte Religion und besonders das Volk der Feen hin. So tragen die Priesterinnen Avalons Umhänge und Tuniken aus Hirschleder, Morgaine bindet ihr Haar mit einem Band aus Hirschleder, die Schwertscheide Exkaliburs, in die Morgaine all ihre Zaubersprüche webt, ist aus Hirschleder und die Feen, in deren Welt sie sich verirrt, tragen Kleidung aus Hirschfell.<sup>233</sup> In der Welt der Feen wird der Zusammenhang besonders deutlich: „wenn sie den Fremden ansah ... so glaubte sie, auf seiner Stirn den Schatten eines Hirschgeweihs zu sehen.“<sup>234</sup>

Morgaines Zeit bei den Feen entspricht den keltischen Geschichten von Menschen, die aus Versehen die Grenzen zur Anderswelt übertreten. Es ist ein wunderschönes Land, und es gibt „nichts, das ihr etwas zuleide tun könnte.“<sup>235</sup> Charakteristisch ist, dass es keine Sonne am Himmel gibt und doch ein goldenes Licht strahlt und die Jahreszeiten gleichzeitig verlaufen. Manche der Feen tragen Herbstlaub im Haar, andere Frühlings-

---

<sup>231</sup> Ebd., S. 234

<sup>232</sup> Ebd., S. 236

<sup>233</sup> Ebd., S. 179; 187; 261; 274

<sup>234</sup> Ebd., S. 518

<sup>235</sup> Ebd., S. 516

blumen, wieder andere „Schneeglöckchen, die blühen, noch ehe der Schnee geschmolzen ist.“ Obwohl sie weiß, „*Kommst du jemals in das Land der Feen, darfst du weder etwas essen noch etwas trinken*“<sup>236</sup> – ein in fast jeder ähnlichen Geschichte wiederkehrender Satz<sup>237</sup> –, trinkt Morgaine das ihr angebotene Getränk und verliert daraufhin jedes Gefühl für Zeit. Ihr zu Ehren wollen die Feen ein Fest halten und Morgaine willigt ein, „einen oder zwei Tage zu bleiben und mit ihnen zu tanzen.“ Sie fragt sich zwar, „War ein Tag, waren zwei oder drei Tage verflossen?“<sup>238</sup> und wundert sich, als sie neben gebleichten Knochen eines Pferdes die verrotteten Überreste ihrer Tasche findet, doch kann und will sie nicht glauben, dass etwas Merkwürdiges vor sich geht. Als sie endlich in einem Teich, also einem Spiegel zwischen den Welten, Vivianes graues Haar sieht, wird sie von Angst gepackt und macht sich auf den Weg zurück in ihre Welt. Erst später stellt sie fest, dass inzwischen fünf Jahre vergangen sind, obwohl sie sicher ist, es wären „nicht weniger als fünf und nicht mehr als dreizehn“<sup>239</sup> Tage verstrichen.

Ein Motiv, das sich eher leise durch den Roman zieht, ist das der Fruchtbarkeit / Unfruchtbarkeit. Es werden immer wieder die keltischen Hainfeste, allen voran Beltene genannt, das Fruchtbarkeitsfest im Mai. Wie bereits erwähnt, trafen sich bei den keltischen Beltenefeuern Paare, um dem Beginn des Lebens in der wärmeren Jahreszeit zu huldigen und – wie Morgaine und Artus bei dem Hirschritual – als Verkörperungen von Gott und Göttin die Fruchtbarkeit des Landes zu ehren.<sup>240</sup> Gwenthwyfar verabscheut den Brauch, der mit Artus' Zustimmung noch immer vollzogen wird, zweifach, einmal, weil er heidnisch ist, zum Zweiten, weil er sie an ihre eigene Unfruchtbarkeit erinnert:

„*Die Feldfeuer!* Für sie waren sie der Inbegriff des Heidentums. Gwenthwyfar wußte mit Sicherheit, daß in dieser Nacht sich viele der Dienstleute aus Camelot wegstahlen, ... um sich in den Feldern zu paaren... *und bestimmt kommen manche der Frauen mit dem Kind des Gottes im Leib zurück... und ich, eine christliche Ehefrau, kann meinem Gemahl keinen Sohn schenken.*“<sup>241</sup>

Gwenthwyfar fühlt sich gedemütigt und an ihr „Versagen“ als Frau und als Königin erinnert. Dahinter steckt der Anspruch an ein Königspaar, gesund und fruchtbar zu sein, was Artus ja bereits im Hirschritual beweisen sollte. Ein unfruchtbares Königspaar verhieß Dürre und Öde für das Land, außerdem drohten im Falle der Kinderlosigkeit Krieg

<sup>236</sup> Beide ebd., S. 518, Kursivdruck nach Vorlage

<sup>237</sup> *Märchenschatz der Welt. Märchen aus England und Wales* / Augsburg: Weltbild, 1994. Passim

<sup>238</sup> Beide Bradley (a), S. 519

<sup>239</sup> Ebd., S. 523

<sup>240</sup> Die Töchter Avalons, Igraine, Morgause und Morgaine, wurden alle bei Beltenefeuern gezeugt.

<sup>241</sup> Bradley (a), S. 561 f., Kursivdruck nach Vorlage

und Streit um die Nachfolge der Herrscher.<sup>242</sup> Insofern weist Gwenhwyfars Unfruchtbarkeit, die sie als Strafe Gottes für die Duldung der Beltenefeuer sieht, bereits auf ein schlimmes Ende hin und stellt sich der Fruchtbarkeit Avalons entgegen, wodurch einmal mehr der Konflikt der beiden Seiten betont wird. Interessanterweise kann auch die mit dem christlich-männlich orientierten Gorlois verheiratete Igraine ihm kein weiteres Kind schenken als das, das durch Avalons Macht gezeugt wurde.

### 3.3.5 Protagonisten

Anstatt einmal mehr die Protagonisten des Romans auf ihre Entwicklungen und Verhältnisse zueinander zu untersuchen, soll im Folgenden der Bedeutung der vier Frauen Avalons und den Ursprüngen und der Darstellung Gwenhwyfars und Kevins auf den Grund gegangen werden.

Der zentrale Charakter der *Nebeln von Avalon* ist zweifelsohne Morgaine, doch sie ist im Hinblick auf die keltischen Wurzeln und den Priesterinnenkult der Geschichte nicht isoliert zu betrachten, sondern muss als Teil des Viergestirns Viviane, Igraine, Morgause und Morgaine gesehen werden. Wie bereits erwähnt, wollte Marion Zimmer Bradley mit ihrem Roman unterstreichen, wie wichtig Frauen in der noch keltisch orientierten Gesellschaft des 5. Jahrhunderts auf den britischen Inseln waren. Der keltische Glaube an eine weibliche Gottheit, eine Leben spendende und nehmende Terra Mater, spielte dabei wie bereits mehrfach erwähnt eine wichtige Rolle. Die Frauen Avalons sind deshalb eine Einheit, eine göttliche Vierzahl: Morgaine ist die Jungfrau, Igraine die Mutter (Morgaines und Artus'), Viviane ist die weise Alte und Morgause wird, so kündigt die Autorin zumindest an, die vierte Seite der Göttin tragen, den Tod. Viviane erklärt dazu: „Zusammen sind wir die Göttin, und sie ist mitten unter uns.“<sup>243</sup> Später heißt es: „In *Ihr* verschmelzen Jungfrau, Mutter und Todesbotin miteinander. Sie ist alt und jung, wie es ihr gefällt... Jungfrau, wildes Tier, Mutter und das aufblitzende Gesicht des Todes.“<sup>244</sup> Die Vier werden in ihrem Aussehen wie das Kleine Volk, auch Feenwesen, beschrieben. So wird bei Viviane und Morgaine durchweg betont, wie klein sie seien, „nicht viel größer als ein gutgewachsenes acht- oder zehnjähriges Mädchen“<sup>245</sup>, beide haben schwarzes Haar und dunkle Augen, Morgaine wird gar „kleines Feenkind“ genannt und trägt den Namen „Morgaine, die Fee“<sup>246</sup>, wodurch ihr göttlicher Ursprung durch-

---

<sup>242</sup> Im Mabinogi musste sich Pwyll auch erst beweisen, und als Rhiannon ihm lange Zeit kein Kind schenkte, sollte sie verstoßen werden. Vgl. Kapitel 3.1.

<sup>243</sup> Bradley (a), S. 39

<sup>244</sup> Ebd., S. 767, Kursivdruck nach Vorlage

<sup>245</sup> Ebd., S. 21

<sup>246</sup> Ebd., S. 21; S. 193



scheint.<sup>247</sup> Igraine und Morgause werden als groß und goldblond oder rothaarig beschrieben, wie die walisische Göttin Rhiannon. Die mütterlich-besorgte Natur der Vier, als Verkörperung der Terra Mater, ist sehr deutlich gezeichnet. Vivianes Stimme ist „begütigend“, sie tröstet Morgaine mit den Worten „ja, ja, Kind“ und „trocknet[e] Morgaines Tränen mit ihrem eigenen Schleier“.<sup>248</sup> Morgaine versucht ihrerseits, Gwenhwyfar nach ihrer Vergewaltigung beizustehen: „Morgaine sah das unsägliche Leid in Gwenhwyfars Augen und konnte es nicht ertragen. ‚Gwenhwyfar, meine Schwester, niemand klagt dich an...‘“<sup>249</sup> Die mütterlichste der Frauen ist jedoch Morgause, womit die Autorin ihre Vorhersage, Morgause sei die tödliche Seite der Göttin, zunächst nicht einhält. Anstatt einer machthungrigen, bösen Hexe erscheint sie als bodenständige, lebens- und realitätsnahe Frau und als liebevoll besorgte Mutter und Tante:

„die abwechselnd freundliche und bissige Morgause. Jetzt tupfte sie Morgaine mit einem feuchten Tuch den Schweiß von der Stirn ... ‚Trink‘, sagte Morgause streng. ‚Versuche auch ein wenig Brot zu essen.‘“ „Morgauses wohlmeinende munteren Worte ... Morgause sah sie besorgt an.“<sup>250</sup>

Bei Gwydions Geburt steht sie ihrer Nichte bei, „drückt[e] sie an sich und wiegt[e] sie zärtlich. ‚Komm, komm, meine kleine *lennavan*. Ich weiß, wie’s in dir aussieht...‘“<sup>251</sup> und das Kind selbst liebt sie wie ihren Sohn:

„[Sie] umarmte ihn gerührt. Als er noch jünger war, kletterte er bei solchen Gelegenheiten neben sie in das Bett, und sie fütterte ihn mit Honigbrot ... Jetzt sehnte sie sich danach, den kleinen warmen Körper an sich geschmiegt zu fühlen ... ‚Du bist früh aufgestanden, mein Sonnenschein.‘“<sup>252</sup>

Erst am Ende des Romans kehrt sich die Figur der Morgause in die böse Hexe, die in einem nächtlichen Ritual mittels des Bluts eines weißen Hundes und einer Magd als Medium etwas über Camelot erfahren möchte. Da die Magd dabei ins Feuer fällt und schwere Verbrennungen erleidet, tötet Morgause sie – allerdings aus Mitleid: „*Armes Mädchen. Ihr ist nicht mehr zu helfen... sie würde ohnedies an ihren Brandwunden sterben.*“ – und wird erst dann, durch Zufall also, von einem dunklen Machtgefühl erfasst.<sup>253</sup>

Während die „bösen Hexen“ Morgaine, Morgause und Viviane bei Marion Zimmer Bradley größtenteils rehabilitiert werden, gelingt dies bei Gwenhwyfar nicht ganz, obwohl sie vordergründig eine schöne, gut erzogene junge Frau ist, die ihrem Mann eine

<sup>247</sup> Vgl. Kapitel 2.3.7

<sup>248</sup> Bradley (a), S. 631

<sup>249</sup> Ebd., S. 672

<sup>250</sup> Ebd., S. 291; S. 312

<sup>251</sup> Ebd., S. 312

<sup>252</sup> Ebd., S. 582

<sup>253</sup> Ebd., S. 1038 – 1044, Kursivdruck nach Vorlage

gute Partnerin sein möchte, und die bedauert, nicht wirklich gebildet zu sein: „Ich bin nicht klug. Ich bin sehr töricht. Selbst bei den Schwestern habe ich nur soviel gelernt, daß ich das Messbuch lesen kann.“<sup>254</sup> Auch widersteht sie Lancelot zunächst und geht erst eine Liebschaft mit ihm ein, als Artus selbst sie bittet, mit seinem besten Freund zu schlafen, da er fürchtet, er selbst sei unfruchtbar. Als Gwenhwyfar von ihrem Stiefbruder vergewaltigt wird, verheimlicht sie dies sogar, um Artus nicht zu betrüben.<sup>255</sup> Allerdings wird parallel dazu von Beginn an klar, dass sie ein verwöhntes und eitles Mädchen ist, das sich beim Anblick eines Ritters sofort in Schale wirft:

„Sie löste den blonden Zopf, und die Haare fielen ihr vom Flechten sanft gewellt auf die Schultern. Dann setzte sie sich das kleine Goldkrönchen auf und ging hinunter ... sie wusste, das blaue Gewand stand ihr am besten, mochte sie auch noch so prächtig gekleidet sein.“<sup>256</sup>

Extrem christlich erzogen, entwickelt sie sich zu einer trotzig Fanatikerin und setzt Tränen ein, um ihre Ziele zu erreichen, wobei ihr die Folgen für andere egal sind.<sup>257</sup> Die Autorin zeigt Gwenhwyfar als Opfer ihrer Erziehung, doch die Figur bleibt, wie in der gängigen Artusliteratur, unsympathisch. Die Gründe dafür sind ähnlich wie bei Morgan le Fay und liegen in ihren Ursprüngen.

Gwenhwyfar bedeutet „weißes Phantom“ und die Waliser, deren Legenden sie entstammt, bestehen darauf, es habe nicht eine, sondern zwei oder drei Gwenhwyfaren gegeben, die angeblich Halbschwwestern waren. Eine davon wird die „falsche“ Gwenhwyfar genannt, die Artus gar verführen wollte. Eine Inschrift an einem Grab, das Artus und seiner Frau zugeschrieben wurde<sup>258</sup>, besagte, Gwenhwyfar sei seine *zweite* Frau gewesen, wenn auch von einer anderen nirgends die Rede ist. Nun begeht die arturiani-sche Guinivere stets in irgendeiner Form Ehebruch, sei es freiwillig, sei es unter Zwang. Darin sehen Geoffrey Ashe und der französische Kelten-Forscher Jean Markale das Echo keltischer Mythen, denn das Motiv der drei Guiniveren könnte auf eine dreifaltige Göttin zurückgehen. Ein Indiz dafür sind Versionen, in denen sie in eine Anderswelt entführt wird. Ihre Verknüpfung mit sexuellen Fehlritten beziehungsweise mit vielen Männern beruht wie bei Morgan le Fay auf einer mittelalterlichen Fehlinterpretation

---

<sup>254</sup> Ebd., S. 332

<sup>255</sup> Ebd., S. 573 – 576; S. 663

<sup>256</sup> Ebd., S. 330

<sup>257</sup> Ebd., S. 696 – 710

<sup>258</sup> Unter Henry II von England wurde um das Jahr 1191 auf dem Friedhof der Glastonbury Abbey ein Grab gefunden, das die Knochen eines außergewöhnlich großen Mannes und einer Frau enthielt. Aufgrund einer eindeutigen Kreuzesinschrift wurde das Grab König Arthur zugeschrieben. Bevor das bleierne Kreuz verschwand, kopierte der walisische Historiker Gerald de Barri die Inschrift; er allein dokumentierte so die Rückseite des Kreuzes, das die Tote als Arthurs zweite Frau Gwenhwyfar auswies (glaubt man de Barri). Ashe (a), S. 174 f.

oder bewusster Verunglimpfung der keltischen Gesellschaft, in der die Legenden entstanden. Denn bei keltischen Stämmen konnten auch Frauen Macht ausüben, die Königinnen Cartimandua oder Boadicca sind historische Beispiele dafür, und sie konnten Umgang mit beliebig vielen Männern haben, ohne dass dies als moralisch verwerflich galt. Diese Freiheit wurde im christlichen Zeitalter, in dem die Geschichten notiert wurden, aber als Ehebruch verstanden, und Gwenhwyfar und Morgan le Fay zu ruchlosen, sexuell unersättlichen Ehebrecherinnen degradiert. In Wales wurde dies sogar sprichwörtlich: mit Guinivere werden abschätzig treulose Ehefrauen bezeichnet.<sup>259</sup>

Marion Zimmer Bradley übernimmt die Männervielfalt im Leben ihrer Frauenfiguren, zeichnet sie aber nicht negativ. Allein Gwenhwyfar empfindet ihre Liebe zu zwei Männern und ihre Vergewaltigung als Sünde: „[Der Traum] verfolgte sie so sehr, daß es ihr wie eine Sünde erschien, an Lancelot zu denken, während sie ein goldenes Kreuz stickte.“ „Ihre lästerlichen Gedanken erschreckten sie.“<sup>260</sup> Dagegen haben Morgaine und Morgause mehrere Partner, ohne dabei ein schlechtes Gewissen zu haben, wobei Morgaine nach außen den Schein bewahrt, um den christlichen Hof Artus' nicht in Verlegenheit zu bringen. Zu ihr heißt es:

„Kevin war ein angenehmer Liebhaber; sanft und bemüht, ihr zu gefallen, und sie war es leid, allein zu schlafen“ „... spät in der Nacht schlich sich Morgaine aus der Kammer ... Unhörbar wie ein Geist legte sie den Weg zu Kevins Schlafgemach zurück. Zufrieden verließ sie ihn noch vor Tagesanbruch.“ „Noch im Dunkeln stahl Morgaine sich von Accolons Seite.“<sup>261</sup>

Morgause führt vor aller Augen eine lockere Ehe: „Lot hatte ihr die Liebhaber ebenso gegönnt wie sie ihm die Frauen.“<sup>262</sup>

Eine weitere Form der späteren Verunglimpfung eines Charakters findet sich bei Kevin, dem Nachfolger Taliesins und somit Merlins von Britannien. Üblicherweise gibt es in Fantasyromanen nur einen weisen Berater oder Zauberer, der, wie bereits gezeigt wurde, auf eine Verschmelzung mehrerer historischer und mythologischer Figuren zurückgeht.<sup>263</sup> Marion Zimmer Bradley dagegen fügt nicht mehrere Charaktere zu einer Figur zusammen, sondern benützt *Merlin* als Titel für den jeweiligen Oberdruiden der Insel, wodurch sie das inkonsequente Verhalten des Merlin bei Malory erklären kann, der mal gut, mal teuflisch ist. Taliesin ist nach dem mythologischen Taliesin, der viele Leben durchlief, gezeichnet, weshalb stets auf sein Alter hingewiesen wird.<sup>264</sup> Auf den Barden

<sup>259</sup> Ashe (a), S. 172 f.; Ashe (c), S. 254 – 258

<sup>260</sup> Bradley (a), S. 537; S. 586

<sup>261</sup> Ebd., S. 559; S. 561; S. 847

<sup>262</sup> Ebd., S. 580

<sup>263</sup> Vgl. Kapitel 2.3.6

<sup>264</sup> Bradley (a), S. 22; S. 24 f.; S. 215; S. 219

Taliesin weist seine Stimme hin, von der durchgehend gesagt wird, sie töne „wie eine Glocke“.<sup>265</sup> Kevin dagegen ist ein verkrüppelter, in seiner Seele gespaltener Mann, der letztendlich Avalon verrät und dafür von Nimue, Vivianes Nachfolgerin in Avalon, getötet wird. Bei ihm wird fortwährend sein „widerspenstiger“ oder „verunstalteter“ Körper betont und er geht letztendlich an seiner sehr animalisch dargestellten sexuellen Begierde, durch die ihn Nimue in ihren Zauber lockt, zugrunde.<sup>266</sup> Diese Merlinfigur ist eine Adaption des teuflischen Merlins, der erneut auf die „Schwarz-Weiß-Malerei“ mittelalterlicher Schreiber zurückgeht. Jemand, der Magie vollführte, die nicht vom christlichen Gott kam, konnte nur mit dem Teufel in Verbindung stehen, und so wurde Merlin zum Sohn eines Teufels oder Dämons erklärt. Seine Mutter habe gesagt, sie habe ihren Sohn „begotten by a spirit companion who used to appear and disappear“.<sup>267</sup> Darauf basiert auch die Geschichte Merlins und der Dame vom See, Nimue.<sup>268</sup> Merlin verliebt sich darin in Nimue, die seine Liebe zurückweist, da seine teuflische Herkunft sie abstößt. Als seine unerwünschten Avancen ihr unheimlich werden, verbannt sie ihn mit ihrem Zauber in eine Höhle, ein Grab oder einen Fels.<sup>269</sup>

### 3.3.6 Weitere Einzelmotive

*Die Nebel von Avalon* weist zwei weitere einzelne Elemente mit keltischem Hintergrund auf, das Kleine Volk und die „Muttersau-Episode“.

Um Morgaine nicht in Camelot ertragen zu müssen, arrangiert Gwenhwyfar eine Vermählung mit dem alten König Uriens von Nordwales, zu deren Zusage Morgaine überlistet wird. Während ihrer Zeit mit Uriens besinnt sich Morgaine wieder auf den Rhythmus der Mondläufe, nach dem sie in Avalon gelebt hatte, beobachtet die Sterne und spricht die alten Gebete. Dazu streift sie oft lange durch das Land, folgt „den alten Linien der Kraft“ und erkennt „ein paar der alten Zeichen in der Umgebung von Uriens' Burg“. Schon bald wird sie dabei von „schimmernden Augen in der Dunkelheit“ beobachtet:

„man sah sie selten, selbst hier in den fernen Hügeln in der Nähe der Dörfer oder auf den Feldern. Sie lebten ihr eigenes Leben verborgen in den verlassenen Hügeln und Wäldern, wohin sie bei der Ankunft der Römer geflohen waren. Aber ich wußte, sie waren da: Die Alten Leute, das

<sup>265</sup> Ebd., S. 23; S. 27; S. 136

<sup>266</sup> Ebd., S. 998; S. 1001; S. 1010 – 1016

<sup>267</sup> Ashe (a), S. 7

<sup>268</sup> Nimue heißt in manchen Geschichten Viviane. Auch hier macht Marion Zimmer Bradley aus einer Figur zwei, die denselben Titel, *Die Dame vom See*, tragen.

<sup>269</sup> Ashe (c), S. 186; S. 272

*Kleine Volk, das die Göttin nie im Stich gelassen hatte, wachte über mich.*“<sup>270</sup>

Das Kleine Volk, von der Erdoberfläche in Hügel vertrieben, ist also eine weitere Gattung von Feenwesen, die in Morgaine eine der ihren sehen: „Nicht umsonst hatte man mir diesen alten Namen gegeben: Morgaine, die Fee... und jetzt erkannten sie mich an als ihre Priesterin und ihre Königin.“<sup>271</sup> Die Beschreibung dieses Völkchens gleicht der der Bhean Sidhe in Stephen Lawheads Romanen, und es gibt Parallelen zu dem walisischen Märchen *Der Priester Elidyr beim Kleinen Volk*. Die Männchen sind dort winzig, „nicht größer als Pygmäen ... aber überaus schön und wohlgestalt“<sup>272</sup> und leben in einem wundervollen Land unter der Erde.

Ein deutlich älteres Motiv der keltischen Mythologie ist das der Muttersau, das in Ansätzen bereits bei Mabinogion erwähnt wurde.<sup>273</sup> Nachdem ein Sohn Uriens' – kurioserweise nennt Marion Zimmer Bradley ihn Avalloch – versucht, Morgaine zu vergewaltigen, tötet sie ihn in Gestalt einer Bache, während er auf der Jagd ist. Dazu versetzt sie sich beim Weben in Trance, senkt ihren Geist in den Körper des Tieres und lenkt es mit ihren Gedanken, wobei sie nun nicht mehr als Morgaine, sondern als Werkzeug der Göttin agiert:

*„Ceridwen, Große Göttin, Mutter, Todesbotin, Großer Rabe“<sup>274</sup> ... Herrin über Leben und Tod... Große Muttersau, die du deine Kinder frißt... Ich rufe dich! Ich beschwöre dich... Wenn es wirklich dein Wille ist, so mußt du es vollenden ... plötzlich durchströmte sie das Leben der Großen Göttin. Sie wußte nicht mehr, ob sie Morgaine oder die große Bache war.“<sup>275</sup>*

Schweine sind in der keltischen Mythologie Symbole der animalischen, mütterlichen Fruchtbarkeit. Als solches tritt auch die große Sau im vierten Zweig der Mabinogion auf, die das faulende Fleisch des Adlers Llews frisst. Dort nimmt die Sau das Fleisch als Opfer an die Fruchtbarkeit der Erde an, und aus dem Halbtod Llews geht eine neue Form der Existenz hervor. Bei Marion Zimmer Bradley steht die Szene ebenfalls im Zusammenhang mit der mütterlichen Fruchtbarkeit, allerdings im umgekehrten Sinn: Eine Vergewaltigung kommt einer Entweihung des Lebens und der Göttin an sich gleich, die von der Frau verkörpert wird, insbesondere von einer Priesterin Avalons. Deshalb muss Avalloch für seine versuchte Schändung Morgaines büßen, wie Kevin für seinen Verrat an Avalon büßen muss. Mit der Szene macht die Autorin außerdem be-

<sup>270</sup> Bradley (a), S. 755, Kursivdruck nach Vorlage

<sup>271</sup> Ebd., S. 756, Kursivdruck nach Vorlage

<sup>272</sup> *Keltische Mythen und Märchen*, S. 55

<sup>273</sup> Vgl. Kapitel 3.1.5

<sup>274</sup> Erneut vermischt die Autorin hier Attribute der Göttinnen: Ceridwen ist zwar Mutter und Todesbotin, nicht aber in Gestalt eines Raben; als Rabe zeigte sich nur Morrígan. Vgl. Kapitel 2.3.7

wusst, welche Macht die alte Religion Avalons noch hat, und erinnert daran, dass Morgaine mehr ist, als die ruhige Ehefrau eines alten Königs, als die sie nach außen gibt.

### 3.3.7 Sprache und Stil

*Die Nebel von Avalon* ist ein mythopoetischer Fantasyroman, er vermischt alte Göttermythen mit abenteuerlichen Heldentaten, wie sie im Mittelalter den Artusrittern zugeschrieben wurden. Da der Fokus des Romans aber auf den Frauenfiguren liegt, sind sie die eigentlichen Helden und die Abenteuer der Kämpen treten in den Hintergrund, während die Gedanken und Gefühle der Frauen ausführlich dargelegt werden.

Die Sprache des Romans ist höfisch und in einem altertümlichen, teilweise romantischen Stil gehalten:

„Eine schwache Brise – der Morgenwind hatte sich erhoben – kräuselte das glasklare Wasser ... [Niniane] schwieg und seufzte wie unter Schmerzen.“ „Hätte ich Euch noch im Konvent angetroffen, hätte ich Euch und alle Schwestern, die Schutz suchen, nach Tintagel geleiten und bitten sollen, dort zu bleiben, bis im Land wieder Frieden herrscht.“<sup>276</sup>

Durch die Mischung von Nacherzählungen und Gedanken der verschiedenen Frauenfiguren werden Ereignisse mal wertend, mal neutral als szenische Darstellungen geschildert. Besonders Gwenhwyfars Sprache ist hier meist deutlich verleumdend und abwertend:

„Geh mir aus den Augen, Druide, damit mein Kind nicht eine Missgeburt wird, weil ich in deine Fratze geblickt habe...“ „Morgaine fehlte in der Kirche. Sicher besaß sie nicht die Stirn, sündig am Gottesdienst teilzunehmen, nachdem sie als... blutschänderische, heidnische Hexe und Zauberin entlarvt worden war.“<sup>277</sup>

Das Tempo des Romans ist ruhig, unterstützt durch die detaillierte Syntax, die die Autorin benutzt. Sie Sätze sind ausführlich und kaum abgehackt, selbst bei temporeicheren Szenen, wie der Hirschjagd beim Cernunnosritual oder der Muttersauepisode, bleibt noch genügend Zeit für die Gedanken Morgaines. Einen dennoch treibenden Charakter erreicht Marion Zimmer Bradley durch lange Satzketten, die mit drei Punkten miteinander verbunden sind: „Sie schien auf allen vieren durch den würzigen Schlamm zu waten... *das Leben der Mutter unter den Bäumen*... hinter ihr grunzten und quiekten die Frischlinge, die Hauer durchpflügten den Boden auf der Suche nach Wurzeln und Eicheln... *braun und grün, grün und braun* ... der Feind auf zwei Beinen... Eisen und Blut und Tod... griff sie an.“<sup>278</sup>

---

<sup>275</sup> Bradley (a), S. 856, Kursivdruck nach Vorlage

<sup>276</sup> Ebd., S. 450; S. 470

<sup>277</sup> Ebd., S. 501; S. 716

<sup>278</sup> Ebd., S. 857 f., Kursivdruck nach Vorlage

### 3.3.8 Die Botschaft des Romans

Marion Zimmer Bradley erzählt die Artussage – jedoch mit bisher unbekannten Schwerpunkten. Ausgehend von der Position der Frau in der vorchristlichen inselkeltischen Gesellschaft versetzt sie moderne Erscheinungen wie Feminismus und Neopaganismus in das fünfte Jahrhundert und erschafft eine neue Mythologie. Dabei werden keltische Mythen in abgewandelter Form integriert, wodurch nicht unbedingt ein korrektes, aber doch ein mögliches Bild der damaligen Vorstellungen entstand. „Erfriischend“ nennt Geoff Doel, Professor für Literatur und Kulturwissenschaften an der Universität von Kent und am Birkbeck College, die Tatsache, „daß in der Erzählung die Frauen nicht besser wegkommen als die Männer.“<sup>279</sup>

Die zentrale Aussage des Romans wird bereits auf den ersten Seiten angekündigt: „Denn alle Götter sind ein Gott. Und alle Göttinnen sind eine Göttin, und es gibt nur einen Gott, mit dem alles begann. Jeder Mensch hat das Recht auf seine eigene Wahrheit und auf den Gott, der durch sie spricht.“<sup>280</sup> Damit rechtfertigt die Autorin ihre selbst kreierte Mythologie einerseits und drückt andererseits ihre Erfahrungen aus, die sie im Prozess des Schreibens durchlief:

*“People who have become so sickened by the pride, arrogance, anti-woman attitudes, hypocrisy and cruelty of what passes for Christianity that they leap toward atheism or agnosticism, may well reach out for the gentler reign of Goddess-oriented paganism to lead them back to a true perception of the spiritual life of the Earth. Time enough later to make it clear -- or let the Mother make it clear to them -- that Spirit is One and that they are, in worshipping the Goddess, worshipping the Divine by whatever name.”*<sup>281</sup>

Dies stellt Marion Zimmer Bradley in der letzten Szene des Romans nochmals dar, wenn Morgaine in der Statue der Heiligen Brigit ihre eigene Göttin erkennt, vor ihr niederkniet und „das erste aufrichtige Gebet, das sie je in einem Gotteshaus gesprochen hatte“ flüstert.<sup>282</sup>

---

<sup>279</sup> Doel, Fran; Doel, Geoff; Lloyd, Terry: *König Artus und seine Welt. Ein Streifzug durch Geschichte, Mythologie und Literatur* / Aus dem Englischen von Christof Köhler. – Erfurt: Sutton, 2000. S. 156

<sup>280</sup> Bradley (a), S. 9

<sup>281</sup> Bradley (b), Kursivdruck nach Vorlage

<sup>282</sup> Bradley (a), S. 114

## 4 Quervergleich

Die vorgestellten Romane spiegeln drei verschiedene Arten wider, wie moderne Fantasyautoren mit mythologischen Elementen und Erzählungen umgehen, und sie, entsprechend ihres eigenen „Erkenntnis leitenden Interesses“<sup>283</sup>, in Fantasygeschichten integrieren.

Evangeline Walton geht dabei noch sehr behutsam vor. Aus der ungefähr 20 Seiten umfassenden Originalversion der walisischen Mabinogion schafft sie eine über 750-seitige Fantasytetralogie, ohne die eigentlichen Erzählungen zu verändern. Ihre Absicht liegt darin, die alten Geschichten so zu erzählen, dass sie noch heute verstanden werden, wofür sie lediglich verbindende Elemente zwischen den Geschichten, die über die Jahrhunderte hinweg vergessen oder vernachlässigt wurden, neu erfinden muss, um ein logisches Gesamtbild entstehen zu lassen. Das Thema der Mabinogion, der Übergang von einer altkeltischen zu einer römisch-christlich orientierten keltischen Gesellschaft, macht es nicht notwendig, für Männer *oder* Frauen zu schreiben, sondern vielmehr für beide Geschlechter und, abgesehen von Kindern, für jedes Alter. Dass diese Umsetzung bei den Lesern ankam, zeigen das nach *Die Vier Zweige des Mabinogi* neu aufgekommene Interesse für alles Keltische und die Fantasy-Preise, die die Autorin erhielt.<sup>284</sup>

Anders dagegen Vorgehensweise und Rezeption bei Stephen Lawhead und Marion Zimmer Bradley. Stephen Lawhead verwendet Charaktere, Bilder, Szenen und Geschichten aus allgemeinen keltischen Mythen und verknüpft sie mit seinen eigenen Ideen zu einem Vorspann für die ebenfalls zur keltischen Mythologie gehörende Artussage. Originalelemente, wie Taliesin und Elphin, Myrddin Wylt, die Insel aus Glas, bleiben dabei als solche deutlich im Gesamtwerk erkennbar, allerdings modifiziert der Christ Lawhead sie entsprechend seiner Botschaft. So werden aus den Atlanten die Tuatha de Danann, aus dem keltischen Halbgott Taliesin, dem Weisen / Druiden Myrddin und Charis und Avallach fromme Christen, und aus der bei Geoffrey of Monmouth guten Morgen die böse Hexe Morgian, die den Teufel verehrt. Damit geht der Autor ähnlich vor, wie die christlichen Schreiber im Mittelalter; Annehmbares wird in den Dienst des Christentums gestellt, Unüberwindbares wird verteufelt. Die Romane Lawheads sind somit eher römisch-maskulin und ohne stark weibliche Tendenzen gehalten, was der tendenziell männlichen Leserschaft von Fantasyliteratur entspricht. Allerdings

---

<sup>283</sup> Fachbegriff der Journalistik

<sup>284</sup> *Evangeline Walton*; Vgl. Kapitel 3.1.1



wurden sie, wie bereits erwähnt, von Männern und Frauen zwiespältig aufgenommen und teils als historische Studie gelobt, teils als missionarisch abgelehnt.<sup>285</sup>

Nicht ganz so kontrovers wird Marion Zimmer Bradleys Werk rezensiert. Anfangs geht sie gleich vor wie Stephen Lawhead, übernimmt keltische Elemente und spinnt ihre eigenen Einfälle mit ein, jedoch entwickelt sie beides dann zu einer eigenen Mythologie Avalons weiter. Analog zu ihrer Intention, den Stellenwert der Frauen und das Überleben des weiblich gerichteten Glaubens zu untermauern, wandelt sie die keltischen Elemente ab und baut sie aus; so dient Arianrhod, bei Evangeline Walton noch original „wohl vom einfachen Volk als Inkarnation und zugleich als Priesterin der Mondgöttin angebetet“<sup>286</sup>, als Basis für einen Mondkult um die Göttin Ceridwen. Die Zielgruppe Bradleys ist eindeutig weiblich *und* männlich, Frauen sollen dadurch gestärkt und in den Augen der Männer rehabilitiert werden. Während *Die Nebel von Avalon* von weiblichen Lesern und Autorinnen hoch gelobt wurde, urteilten Männer und Autoren meist negativ, was nicht darauf schließen lässt, dass sie die Botschaft des Romans verstanden haben. Allerdings gilt dies nicht pauschal, selbst Geoffrey Ashe nennt Marion Zimmer Bradley als Autorin „gifted“ und Geoff Doel urteilt, der Roman verarbeite „handwerklich hervorragend thematische, symbolische und politische Elemente der Artus-Sagen“, wenn er auch an der „Beschreibung geschmackloser neo-heidnischer Orgien“ kranke.<sup>287</sup>

Vergleicht man die Romane auf verwendete Elemente und Motive, so ergibt sich folgendes Bild:

Alle drei Autoren verwenden den Atlantismythos als Ursprung einer andersweltlichen Macht und Magie, Lawhead und Bradley als Ursprung Avalons. Damit nehmen sie Legenden auf, die von versunkenen Inseln im Westen, Ys und Brazil, berichten, und die Geschichte der Andersweltinsel Emhain Ablach (= Insel der Apfelbäume) aus der irischen Mythologie. Während bei Stephen Lawhead Avallachs Palast, also Avalon, Ynys Witrin heißt, unterscheidet Marion Zimmer Bradley zwischen Avalon einerseits und Ynis Witrin / Glastonbury, andererseits. Die ähnliche Bezeichnung ist kein Zufall: Ynis-witrin (= die Gläserne Insel), ist der keltische Name Glastonburys, das für sich beansprucht, Avalon zu sein.<sup>288</sup>

Eine Gemeinsamkeit ergibt sich auch durch Taliesin, der bei allen Autoren eine Rolle spielt. Bei Walton wird er als vertrauter Barde und Druide erwähnt, bei Lawhead ist er der strahlende Sänger und Seher, bei Bradley der Oberdruide der Insel der Mächtigen mit der tönenden Stimme. In allen drei Versionen hat er die Macht, mit seinen Liedern

---

<sup>285</sup> Lawhead (a)

<sup>286</sup> Walton, S. 557

<sup>287</sup> Ashe (a), S. 185; Doel, S. 156

Menschen zu verzaubern, und er durchlief mehrere Leben. Gemein haben die Taliesin-Charaktere stets einen Nimbus der Güte, Freundlichkeit, Weisheit und des Trostes.

Immer auch findet eine Verbindung einer Andersweltfrau mit einem irdischen Mann statt, woraus ein Sohn hervorgeht, der Umbruch oder Neuanfang mit sich bringt: Rhianon von den Feen heiratet den kymrischen König Pwyll, und ihr Sohn Pryderi steht für einen Neuanfang (Walton); Charis, die Tuatha de Danann, heiratet den Kymrenprinzen Taliesin und bringt Merlin, den Außergewöhnlichen, zur Welt (Lawhead); schließlich noch zeugen Morgaine, die Feenfrau aus Avalon, und Artus, der kymrische Thronfolger, Gwydion / Mordred, der das Ende der arthurianischen Herrschaft einläutet.

Die Cernunnos-Symbolik findet, bei Stephen Lawhead und Marion Zimmer-Bradley, ebenfalls einen Platz in den Romanen. Stephen Lawhead verwendet den Kult um den gehörnten Wald-, Tier- und Naturgott der Kelten als Bild für eine Rückbesinnung auf heidnische, für Lawhead gleichbedeutend mit „negative“, Rituale. Letztendlich wird daraus eine Bewährungsprobe des Glaubens, die Taliesin und Merlin durch ihre Hinwendung zum Christengott bestehen. Marion Zimmer-Bradley dagegen knüpft den Erneuerungsaspekt des Gottes als positives Ritual in ihre Atlantis-Mythologie ein und zeigt so die ursprünglich gute und Leben spendende Funktion Cernunnos' auf. Gleichzeitig assoziiert sie ihre Anders- und Feenwelt mit einer Hirschsymbolik, die sich, wie gezeigt wurde, durch den gesamten Roman zieht.

Alle Romane verbindend ist der Kampf Gut gegen Böse und daraus resultierend die religiöse Botschaft, die durchscheint: Egal, welchen Namen Götter tragen, im Grunde geht es um die Anbetung einer Gottheit, die männlich und weiblich zugleich ist. So erklärt Taliesin bei Stephen Lawhead, analog zu Morgaines Feststellung bei Bradley, alle Götter seien ein Gott,

„Unter den Gelehrten jedoch weiß man, daß alle Götter Teil ein und desselben Gottes sind, so daß ein Druide jeden Gott verehren kann, der für sein Volk annehmbar ist, und in seinem Herzen doch weiß, daß einen zu verehren alle zu verehren heißt.“<sup>289</sup>

Wer allerdings die beiden Parteien Gut und Böse oder auch Gut und Schlecht bildet, variiert wiederum in den Werken. Evangeline Walton unterscheidet die Alten Stämme, die, noch unbeeinflusst von den Ideologien der verschiedenen Invasoren, nach dem Prinzip des Matriarchats leben, von den Neuen Stämmen, die sich offen am römisch-christlichen, patriarchalen Denken orientieren. Stephen Lawhead stellt den „guten“ kymrischen und atlantischen Völkern, die sich zu Christus bekehren, die „bestialischen“ keltischen Stämme, wie Pikten und Skoten, entgegen. Diesem Schema folgend, be-

---

<sup>288</sup> Doel, S. 109 – 116

<sup>289</sup> Lawhead (b), S. 437

zeichnet er dann nur die nicht bekehrten Völker als Kelten und lässt außer Acht, dass auch die Kymren ein keltisches Volk sind. Marion Zimmer-Bradley stellt den Konflikt vielschichtiger dar. Zwar ringen auch hier das keltische Avalon und Christen miteinander, doch die Autorin zeigt klar auf, dass es gute und schlechte Menschen gibt, egal welcher Glaubensgemeinschaft sie angehören. Allerdings rückt Marion Zimmer-Bradley in ihrer Intention, alte Glaubensvorstellungen zu rehabilitieren, die christliche Welt in ein deutlich schlechteres Licht als Avalon, wenn sie beispielsweise die christlichen Priester, allen voran Patricius, als gierig, intolerant, hämisch und dumm porträtiert.<sup>290</sup>

In welcher Form die verschiedenen Elemente der keltischen Mythologie in den Romanen angewendet werden, entspricht demnach stets den Intentionen der Autoren und nicht zuletzt auch deren historisch-politischen und gesellschaftlich-sozialen Hintergründen. Es ist zu vermuten, dass sich Evangeline Walton im Gegensatz zu Stephen Lawhead und Marion Zimmer Bradley zudem nicht auf neueste archäologische Erkenntnisse stützen konnte, da verschiedene Studien zum Leben der Menschen vor der Christianisierung Britanniens frühestens Ende der 70er Jahre erschienen, als *Die Vier Zweige des Mabinogi* bereits veröffentlicht waren.<sup>291</sup>

---

<sup>290</sup> Bradley (a), S. 340 – 342; 373 f.

<sup>291</sup> Beispielsweise stammen erste Werke der Archäologin Prof. Leslie Alcock und Geoffrey Ashes von 1972, 1980 und 1987.

## 5 Zusammenfassung

Die Sagen und Grundzüge der keltischen Mythologie sind – wie dies generell für Mythen und Legenden eines Volkes gilt – ein Spiegel der keltischen Völker; ihres Alltags, ihrer Gesellschaft, ihres Glaubens, kurz, ihrer Kultur. Teile dieser Kultur haben nachweislich in der Fantasyliteratur des 20. Jahrhunderts überlebt und sich inzwischen als Grundbausteine des Genres etabliert: Schwert, Speer, Lanze, Kessel, Schale, Stein, Druiden, Zauberer, Feen, Elfen, Faune, Dämonen, Gestaltenwandler, Göttinnen, veränderte Zeit- und Raumdimensionen, Anderswelten, Hügel, der auf den Kampf gut gegen Böse reduzierte Grundrahmen, all dies gehört als fester Bestandteil zu jeder Form von fantasztischer und Fantasyliteratur.<sup>292</sup>

In den vorgestellten Romanen tauchen diese Elemente naturgemäß in sehr konzentrierter Form auf, da es sich einmal um eine modern erzählte Version keltischer Sagen und zweimal um Adaptionen der Artussage handelt, deren Ursprünge in den walisischen Sagen liegen.<sup>293</sup> Anhand dieser relativen Nähe konnte jedoch gezeigt werden, welcher Sinn sich hinter verschiedenen Elementen und Motiven, wie beispielsweise einer Göttin, einer Zauberin, eines Rituals, eines magischen Schwertes oder Steins, ursprünglich verbarg und wie Bedeutungen und Symbolik verändert und angeglichen wurden, um den Intentionen der Autoren zu entsprechen. Solche Modifikationen sind bei den meisten Fantasyromanen der Fall, gleichwohl tauchen die Bilder an sich als essentielle Elemente stets auf. Aus der teuflischen Abstammung Merlins wird dann der böse Zauberer, der die Welt – oder die Welten – beherrschen möchte, aus dem doppelzüngigen Evnissyen der Mabinogion wird der schlangenzüngige Berater des Königs, der, gleich Bran oder später dem Fischerkönig, an einer merkwürdigen oder unheilbaren Wunde oder Krankheit leidet.<sup>294</sup> In Joanne K. Rowling's *Harry Potter* tanzen gar ganz selbstverständlich Leipreachán, die auf das Kleine Volk zurückgehen, durch ein Quidditch-Stadion. Magische Schwerter, Kelche, Stäbe oder Steine finden sich in jedem Fantasyroman, ebenso Elfen, die magische Fähigkeiten haben, Tiere, die sprechen können, eine Göttin, die mit dem Mond in Verbindung steht, andere Dimensionen, in denen magische Wesen leben. Natürlich gibt es auch typische Fantasyelemente, die nicht der keltischen

---

<sup>292</sup> Vgl. Wehdeking, Volker: *Fantasy im literarischen Buch- und Medienmarkt*. – Seminarhandout English Fantasy Novels and their Film Adaptions. – Stuttgart: Hochschule der Medien, 2002; Sullivan

<sup>293</sup> Vgl. Ashe (a) und (c), passim; Doel, passim

<sup>294</sup> Ganz ähnlich gezeichnet sind König Théoden und sein Berater Schlangenzunge in J. R. R. Tolkiens *Der Herr der Ringe*.

Mythologie entstammen, wie Ringe und Zwerge. Vorreiter für diese Motive war John Ronald Reuel Tolkien, der in seinem großen Werk *Der Herr der Ringe* Grundzüge der keltischen und der germanischen Mythologien miteinander zu einer eigenen Welt, Mittelerde, verschmolz und so eine eigene englische Mythologie erschuf, die es vorher nicht gab. Dabei flocht er in die auf keltischem und germanischem Gedankengut gründende Mittelerde auch frei erfundene Gestalten, wie die Orks und Uruk-Hais, so ein, dass sie dennoch harmonisch ins Bild passen. Inzwischen bevölkern deshalb neben Elfen oder Elben auch Zwerge und diverse andere Wesen die Fantasywelten und tauchen gar gemeinsam in neuen Adaptionen der Artussagen auf, wie bei Jean-Louis Fetjaine.<sup>295</sup>

Bei all diesen Feststellungen muss man sich fragen, warum ausgerechnet keltisches – und ansatzweise auch germanisches – Material Autoren und Leserschaft der Fantasyliteratur inspiriert und fasziniert. Charles William Sullivan III nennt dafür fünf Gründe:<sup>296</sup>

1. Aufgrund der ständigen Invasionen der britischen Inseln ab dem ersten Jahrhundert nach Christus konnte sich die keltische Glaubenswelt nicht wie die griechischen Göttersagen philosophisch weiterentwickeln, sondern stand für einige Zeit still, bis die traditionellen Sagen nach und nach als „Rückzugsort“ von der unterdrückten Bevölkerung glorifiziert und gepflegt wurden.
2. Wieder im Gegensatz zu den sehr kopflastigen, abstrakten griechischen Sagen, sind die keltischen Legenden „purer and closer to their sources“. Sie spiegeln nicht moralische Lehren wieder, sondern erzählen von einem einfachen Glauben an die Mutter Erde, sind urig, natürlich, elementar, ungekünstelt und ehrlich.
3. Da die keltischen Sagen selten belehrend wirken, wurden sie nie in den klassischen Kanon der Göttergeschichten aufgenommen und blieben unbekannt. Für Autoren bietet diese Unbekanntheit und Unberührtheit eine Quelle neuer Ideen, die ihren Romanen Tiefe und Griffigkeit verleihen kann.
4. Der hohe Status der Frau im inselkeltischen Denken ist neu und bietet ebenfalls eine ausbaufähige Basis, besonders natürlich für Autorinnen. In keinem anderen Genre erscheinen derart starke Frauenfiguren wie in der Fantasyliteratur, in der sie die Rollen der Zauberinnen, Druidinnen, Retterinnen, Kriegerinnen, Königinnen oder Göttinnen einnehmen.
5. Die extrem hohe imaginative Kraft und die Unmittelbarkeit, in der etwas Irrationales geschehen kann, da sich einfach ein Fenster zur Anderswelt öffnen muss,

---

<sup>295</sup> Damit sich der Leser selbst davon überzeugen kann, wird im Ausstellungsprojekt dieser Arbeit eine Auswahl verschiedener Fantasyromane vorgestellt, die auch alle im Folgenden genannten Werke aufführt.

<sup>296</sup> Sullivan

machen schließlich den besonderen Reiz keltischer Legenden für Autoren und Leser aus.

Wenn Autoren Elemente und Motive verwenden, die vor langer Zeit einmal dem Leben und den Glaubensvorstellungen keltischer oder germanischer Völker einen Sinn gaben, so vermitteln sie damit noch heute ein Gefühl der Echtheit. Gleichzeitig werden Grundängste und -bedürfnisse der Menschen angesprochen, wie ein sehr naturnaher Glaube oder die Gewissheit, dass jemand – vielleicht ein weiser Druide oder eine gute Zauberin – mit Rat und Tat zur Seite steht. Besonders in Zeiten der weltweiten Verunsicherung durch Terrorismus, Globalisierung, Automatisierung und Rezession besinnen sich Menschen auf ihre Ursprünge und träumen sich gerne in fantastische Welten, in denen magische Schwerter zu Sieg und Reichtum verhelfen, Zauberinnen Wunden heilen, magische Wesen das Unmögliche vollbringen und am Ende das Gute siegt.

Um mit einem Zitat zu schließen:

*„Die epische Größe, die in allen Mythen steckt, ist es,  
die uns Leser und Hörer ahnen lässt,  
dass es neben der physischen Welt  
noch eine phantastische Welt  
der menschlichen Erfindungskraft  
zu entdecken und zu beschreiben gilt.“<sup>297</sup>*

---

<sup>297</sup> Weinreich

## 6 Ausstellungsprojekt

Eine Ausstellung zum Thema *Keltische Mythologie im Fantasyroman der Gegenwart* könnte die im Folgenden aufgeführten Romane und Sachbücher zeigen, die sowohl für Erwachsene als auch Jugendliche geschrieben sind. Dabei sollte auf die Präsentation der Medien geachtet werden, um möglichst viele Sinne anzusprechen. So könnten ergänzend Touch-Screens mit Übersichtstafeln zu Sagenkreisen und keltischem Sprachgebiet, keltische Kleidung und Schmuck, etwa als Leihgabe eines Vereins oder Museums, Filme und Diashows gezeigt werden, die keltischen Sprachen könnten vertont wiedergegeben werden und es könnte keltisch inspirierte Musik wie etwa der Gruppen Runrig oder Clannad gespielt werden.

Manchen Büchern sind Verlagstexte beigelegt, jeweils kenntlich gemacht durch die Abkürzung VT. Andere inhaltliche Angaben und Wertungen stammen von mir.

Die Abbildungen sind nicht durchnummeriert. Die Cover der Bücher von Ashe, Braem, Cotterell, Doel, Felten und Grant wurden eingescannt, alle anderen wurden den Seiten des Onlinemedien-shops [www.amazon.de](http://www.amazon.de) entnommen (Zugriff: 30.11.2003).

### 6.1 Belletristik

#### Bemmann, Hans:

*Stein und Flöte*. – München: Piper, 2003

Lauscher bemüht sich umsonst, mit einem geheimnisvollen Stein, einer Flöte und einem magischen Holzstück die Welt zu verbessern, unterstützt von seiner Geliebten, die nicht ganz Mensch ist... Dies ist nicht nur ein Fantasybuch, es ist ein schöner Entwicklungs- / Bildungsroman.

#### Bull, Emma:

*War for the Oaks*. – New York: Tor, 1987

Ein Pooka der Anderswelt dringt in die Welt der Menschen ein und zieht den Musiker Ed- die McCandry in einen Krieg der Feen.

#### Bujor, Flavia:

*Das Orakel des Oonagh*. – München: List, 2003

In Frankreich war dieses Buch eine mittlere Sensation: Ein Fantasy-Roman, der von einem 13-jährigen Mädchen geschrieben wurde. (VT)

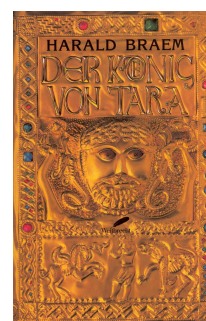


#### Braem, Harald:

*Der König von Tara*. – Stuttgart [u.a.]: Weitbrecht, 1997

Allein der alte Zauberer Ogham kennt die Orte, an denen die magischen Relikte der Vergangenheit verborgen sind. Zusammen mit seinem jungen Schüler Kennog macht er sich auf den Weg in die Bretagne, um die Zauberkraft seiner grünen Insel zu retten.

Harald Braem, Direktor des *Kult-Ur-Instituts* für interdisziplinäre Forschung Wiesbaden, „entführt den Leser in ein Reich voller Magie und lässt zugleich eine der bedeutendsten historischen Epochen der keltischen Hochkultur lebendig werden.“ (VT)



#### Cherryh, C. J.:

*The Dreaming Tree*. – New York: DAW, 1997

Die mehrfach ausgezeichnete Autorin kreiert ein Universum, in dem Menschen und Sidhe zusammen und doch getrennt leben. Im Anhang finden sich Ausspracheregeln keltischer Namen.

**Cole, Allan; Bunch, Chris:**

*Die fernen Königreiche.* - München: Goldmann, o.J.

**Crompton, Anne Eliot:**

*Merlins Tochter.* - München: Piper, 2003

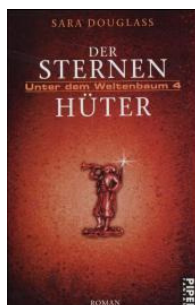
**Douglass, Sara:**

*Unter dem Weltenbaum*  
(Fantasyserie)

*Die Sternenbraut* (Bd. 3).  
2003

*Der Sternenhüter* (Bd.4).  
2003

Alle: München: Piper

**Fetjaine, Jean-Louis:**

*Vor der Elfendämmerung.*  
2001

*Die Nacht der Elfen.* 2002  
*Flucht ins Elfenland.* Noch  
nicht erschienen.

Alle: München: dtv



Zwerge, Elfen und Menschen leben mehr recht als schlecht zusammen, bis eines Tages die Zwerge die Grauen Elfen beschuldigen, ihrem König das Schwert Excalibur geraubt und ihn ermordet zu haben. Eine Gruppe aus Zwergen, Elf und Menschen macht sich auf den beschwerlichen Weg die Tat aufzuklären – und damit den Frieden ihrer Welten zu retten.

Absolut lesenswerte neue Version einer Artus-legende mit Herr der Ringe-Qualität.

**Jordan Robert:**

*Das Rad der Zeit* (Fantasyserie)

*Die Jagd beginnt* (Bd. 27). – Heyne, 2004

**Cooper, Susan:**

*The Dark is Rising.* – Aladdin Paperbacks, 1993

*Boggart. Ein altes Wesen in der Neuen Welt.* - München: Bertelsmann, 2002

*Wintersonnenwende.* - München: Bertelsmann, 2002

**De Lint, Charles:**

*Das kleine Land.* – München: Heyne, 1997

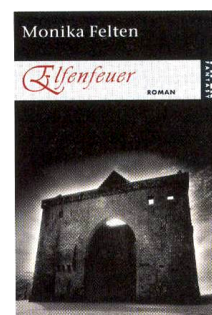
**Felten, Monika:**

*Elfenfeuer.* 2003

Elfen und Druiden wurden ermordet, die Gütige Göttin vom schrecklichen Herrscher einer anderen Dimension verbannt. Doch es wurde die Ankunft eines Retters prophezeit: Es ist das Mädchen Sunnivah.  
*Deutscher Phantastik Preis 2002.*

*Die Macht des Elfenfeuers.* 2003

Beide: München: Piper

**Gerdorf, Susanne:**

*Das Herz der Welt.* – Heyne, 2004

**Hennen, Bernhard:**

*Nebenan.* 2002

Aus Versehen öffnet eine Studentengruppe bei Rollenspielen einen streng bewachten Übergang nach „Nebenan“.

*Das Nachtvolk.* 2003

Der Barde Volker von Alzey soll die junge Gunbrid aus der Gewalt des sagenumwobenen Nachtvolls befreien, doch die schöne Feenkönigin Morrigan zieht ihn in ihren Bann.

Beide: München: Piper





**Kastner, Jörg / Kastner, Corinna:**

*Die Steinprinzessin.* – Wien: Ueberreuter, 2003

Der Tod von Pierres Mutter ist von einem Geheimnis überschattet, das Pierre tief unter die Erde in die Welt der Steinmenschen führt. Dort erfährt er Erstaunliches über seine Mutter und wird hineingerissen in eine jahrhundertealte Fehde zwischen Steinmenschen und Steinbrechern. In deren Gewalt befindet sich die Steinprinzessin - und die muss Pierre befreien. (VT)

**Mirrlees, Hope:**

*Flucht ins Feenland.* – München: Piper, 2003

Bezaubernd, phantastisch, ironisch, verführerisch: Das Land der Feen, dem selbst die biedersten Menschen nicht widerstehen können.

**Paxson, Diana L.:**

*Die Herrin der Raben.*

*Die Herrin vom See* / Dtsch. v. Michael Krug.  
Nachw. v. Helmut W. Pesch

Beide: Bergisch-Gladbach: Lübbe, 2003

**Shetterly, Will:**

*Elsewhere.* 1991

*Never Never.* 1993

Beide: New York: Tor

**Stewart, Mary:**

*The Crystal Cave,* 1992

*The Hollow Hills,* 1996

*The last Enchantment,* 1996

*The wicked Day,* 1996

Alle: New York: Ballantine Books

Gut gemachte Version der Artuslegende mit vielen walisischen Elementen; bis auf den letzten Band aus der Sicht Merlins erzählt.

**McKillip, Patricia:**

*The Riddlemaster of Hed. Complete Trilogy.*  
New York: Del Rey, 1989

*The Forgotten Beasts of Eld.* - New York: Harcourt Brace, 1996.

Zwei mit vielen keltischen Motiven ausgestattete Geschichten über Zauberer, sprechende Tiere und in Rätseln verborgenes Wissen.

*Schatten über Ombria.* – Stuttgart: Klett-Cotta, 2002

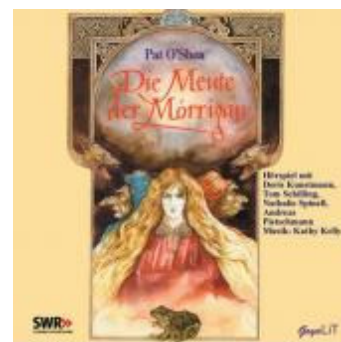
Eine magische Legende aus anderen Zeiten.

*Winterrose.* - München: Piper, 2003

**O'Shea, Pat:**

*Die Meute der Morrigan.* - München: dtv, 2001

2 Audio-CDs. – Hamburg: Jumbo Neue Medien, 2003

**Phillips, Michael:**

*Der Stein der Kelten* – Bergisch-Gladbach: Lübbe, 2001

**Stephens, James:**

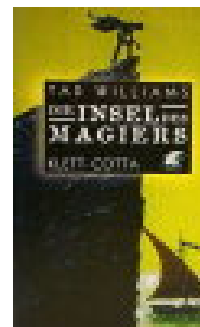
*Deirdre. Eine irische Saga von Liebe u. Tod* / Übers. u. mit e. biograph. Essay vers. von Frederik Hetmann. - München: Goldmann, 1988

**Wesley, Kathryn:**

*Das Zehnte Königreich.* – München: Piper, 2003

**Williams, Tad:**

*Die Insel des Magiers.* – Stuttgart: Klett-Cotta, 2003



## 6.2 Sachbücher

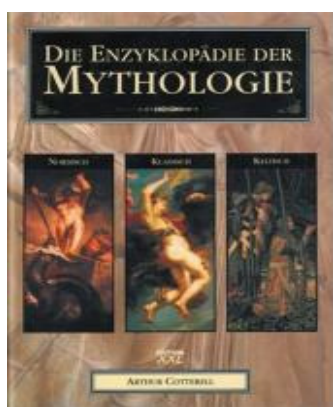
**Ashe, Geoff-  
rey:**

*Kelten, Druiden  
und König Ar-  
thur. Mytholo-  
gie der Briti-  
schen Inseln.* –  
Düsseldorf:  
Albatros, 2003



**Cotterell, Ar-  
thur:**

*Die Enzyklopä-  
die der Mytho-  
logie. Klassisch,  
keltisch, nor-  
disch.* – Rei-  
chelsheim: Edi-  
tion XXL, 2000



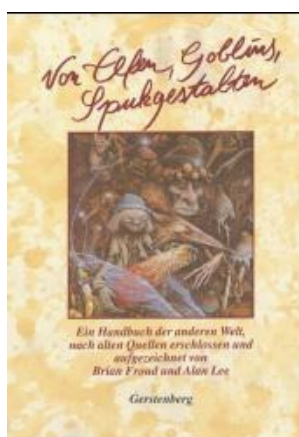
**Dühnfort, Erika:**

*Am Rande von Atlantis. Von Irischen Heiligen,  
Helden und Druiden.* – Stuttgart: Verlag Freies  
Geistesleben, 1982

**Froud, Brian;**

**Lee, Alan:**

*Elfen, Goblins und  
Spukgestalten. Ein  
Handbuch der an-  
deren Welt, nach  
alten Quellen er-  
schlossen und auf-  
gezeichnet.* – Hil-  
desheim: Gersten-  
berg, 2003



**Benning, Maria Ch.:**

*Alt-Irische Mysterien und ihre Spiegelung in  
der Keltischen Mythologie.* – 3. Aufl. – Stutt-  
gart: Mellinger, 1993

**Botheroyd, Silvia and Paul F.:**

*Lexikon der keltischen Mythologie.* 1996  
*Die Kelten.* 2001  
Beide: München: Diederichs

**Day, David:**

*Characters from Tolkien.* – Hamburg: Peter-  
sen, 2002

*Tolkien. Eine illustrierte Enzyklopädie.* – St.  
Gallen: Otus, 2001

*Tolkiens Welt. Die mythologischen Quellen  
des 'Herrn der Ringe'.* – Stuttgart: Klett-  
cotta 2003

**Doel, Fran; Doel,**

**Geoff; Lloyd, Terry:**

*König Artus und seine  
Welt. Ein Streifzug  
durch Geschichte,  
Mythologie und Lite-  
ratur.* – Erfurt: Sutton,  
2000



**Grant, Neil:**

*Die Kelten / Illustra-  
tionen von Manuela  
Cappon ...* – Nürn-  
berg: Tessloff, 2003.  
– (Alltagsleben da-  
mals)



**Hetmann, Frederik:**

*Die Reise in die Anderswelt. Feengeschichten  
und Feenglaube in Irland.* – München: Dieder-  
ichs, 1983

**James, Simon:**

*Das Zeitalter der Kelten. Die Welt eines ge-  
heimnisvollen Volkes.* – Augsburg: Bechter-  
münz, 1998

**MacKillop, James:**

*A dictionary of Celtic mythology.* - Oxford: Oxford Univ. Press, 2000

**Markale, Jean:**

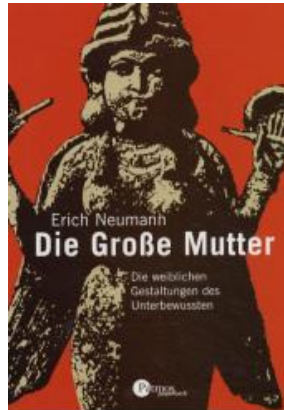
*Die Druiden. Gesellschaft und Götter der Kelten.* – München: , 1989

**Moreau, Jaques:**

*Die Kelten.* - Essen: Phaidon, o.J.

**Neumann, Erich:**

*Die Große Mutter. Die weibliche Gestaltung des Unbewussten.* – Düsseldorf: Patmos, 2003

**Matthews, Caitlin;****Matthews, John:**

*Das große Handbuch der keltischen Weisheit.* – Heyne, 2001

**Sandison, David:**

*Schwert und Schild. Die Kunst der Kelten I*  
Aus dem Englischen von Hubert Roth. – Augsburg: Battenberg, 1999

**Sullivan, Charles W. III:**

*Welsh Celtic Myth in Modern Fantasy.* - New York: Greenwood, 1989. - (Contributions to the Study of Science Fiction and Fantasy, No 35)

## 7 Literatur- und Quellenverzeichnis

### 7.1 Verwendete Quellen

Amazon. – <http://www.amazon.de> (Zugriff: 30.11.2003)

Ashe, Geoffrey:

(a) *The discovery of King Arthur* / in association with Debrett's Peerage. – London: Guild Publishing, 1985

(c) *Kelten, Druiden und König Arthur. Mythologie der Britischen Inseln*. – Düsseldorf: Albatros, 2003

Birkhan, Helmut (Hrsg.); Nemec, Helmut (Ill.): *Keltische Mythen und Märchen*. – 1. Aufl. – Wien [u.a.]: Brandstätter, 1987

Botheroyd, Silvia and Paul F.: *Lexikon der keltischen Mythologie*. – München: Diederichs, 1996

Bradley, Marion Zimmer:

(a) *Die Nebel von Avalon. Roman* / Aus dem Amerikanischen von Manfred Ohl und Hans Sartorius. Frankfurt am Main: Fischer, 1988

(b) *Thoughts on Avalon* / Marion Zimmer Bradley Literary Works Trust, 1986. – <http://mzbworks.home.att.net/thoughts.htm> (Zugriff: 5.11.2003)

Caesar, Gaius Julius: *Der gallische Krieg. Lateinisch, deutsch* / Übers. und hrsg. von Marieluise Deissmann. – Stuttgart: Reclam, 1988

Clarus, Ingeborg: *Keltische Mythen. Zeugnisse aus einer anderen Welt*. – Augsburg: Bechtermünz, 1997

Cotterell, Arthur: *The encyclopedia of mythology. Classical, Celtic, Norse*. – London: Lorenz Books, 1999

Day, David: *Auf der Suche nach König Artus*. – Augsburg: Bechtermünz, 1995

Doel, Fran; Doel, Geoff; Lloyd, Terry: *König Artus und seine Welt. Ein Streifzug durch Geschichte, Mythologie und Literatur* / Aus dem Englischen von Christof Köhler. – Erfurt: Sutton, 2000

Engler, Bernd (Hrsg.); Müller, Kurt (Hrsg.): *Metzler Lexikon amerikanischer Autoren*. – Stuttgart: Metzler, 2000

*Evangeline Walton* / FantasticFiction.co.uk, [http://www.fantasticfiction.co.uk/authors/Evangeline\\_Walton.htm](http://www.fantasticfiction.co.uk/authors/Evangeline_Walton.htm) (Zugriff: 15.10.2003)

- Filmnews* / Herr-der-Ringe-Film.de - [http://www.herr-der-ringe-film.de/v2/de/news/news-detail\\_639.php](http://www.herr-der-ringe-film.de/v2/de/news/news-detail_639.php) (Zugriff: 25.10.2003)
- Funke, Cornelia: *Tintenherz* / Mit Illustrationen der Autorin. – 1. Aufl. – Hamburg: Dressler, 2003
- Guoth, Beate: *Bearbeitungen der Artussage von Thomas Berger, Marion Zimmer Bradley und Gillian Bradshaw* / Erstprüfer: Volker Wehdeking. - (Unveröffentlichte Diplomarbeit der FH Stuttgart – Hochschule für Bibliotheks- und Medienmanagement, 1990)
- James, Simon: *Das Zeitalter der Kelten. Die Welt eines geheimnisvollen Volkes.* - Augsburg: Bechtermünz, 1998
- Lacy, Norris J. (Hrsg.): *The new Arthurian encyclopedia.* / Associate editors Geoffrey Ashe [et al.]. - New York [u.a.], 1996
- Lawhead, Stephen:
- (a) *The Stephen Lawhead Website.* – <http://www.stephenlawhead.com> (Zugriff: 10.10.2003)
  - (b) *Taliesin, Sänger und Seher. Die Pendragon-Saga* / Aus dem Engl. von Frieder Petersen. - München [u.a.]: Piper, 1994
  - (c) *Merlin, Magier und Krieger. Die Pendragon-Saga* / Aus dem Engl. von Frieder Petersen. - München [u.a.]: Piper, 1995
- Lenander, David: *Evangeline Walton.* - <http://www.tc.umn.edu/~d-lena/WaltonRemembered.html> (Zugriff: 10.10.2003)
- Märchenschatz der Welt. Märchen aus England und Wales* / Augsburg: Weltbild, 1994
- Maier, Bernhard: *Lexikon der keltischen Religion und Kultur.* – Stuttgart: Kröner, 1994. – (Kröners Taschenausgabe ; 466)
- Matzer, Michael: *Der Pendragon-Zyklus.* – 2000. - <http://www.matzer.de/SFF/TALIESIN.html> (Zugriff: 25.10.2003)
- McSkimming, S.: *Celtic Folk Believe. The Other World.* In: Dalriada Magazine / Dalriada Celtic Heritage Trust. - Brodick, 1993. Veröffentlicht unter [http://www.deoxy.org/h\\_otherw.htm](http://www.deoxy.org/h_otherw.htm) (Zugriff: 25.10.2003)
- Moreau, Jaques: *Die Kelten.* - Essen: Phaidon, o.J.
- Mythoeptic Fantasy Awards: Complete List of Nominees* / The Mythoeptic Society. - <http://www.mythsoc.org/MFAnoms.html> (Zugriff: 15.10.2003)
- MZB Biography* / Marion Zimmer Bradley Literary Works Trust. - <http://mzbworks.home.att.net> (Zugriff: 1.11.2003)

*Pressemitteilungen* / Constantin Film. - <http://www.constantinfilm.de/investor/pressekomplett.php?di=64&year=2001> (Zugriff: 1.11.2003)

Pringle, David (Hrsg.): *St. James Guide to fantasy writers*. – New York [u.a.]: St. James Press, 1996

*Stephen Lawhead. Presseinfos* / Lübbe. - <http://www.luebbe.de/projekte/bastei/dps7.nsf/0/BC23FD672C53BBC8C1256984003F0EAB/?OpenDocument&ExpandSection=1> (Zugriff: 10.10.2003)

Sullivan, Charles W. III: *The influence of the Mabinogi on modern fantasy literature*. – Celtic cultural studies, 1996. - <http://www.cyberstudia.com/celtic-cultural-studies/papers/sullivan/mabinogi.html> (Zugriff: 8.10.2003)

Tölle, Marianne (Leitung): *Reise in die Anderswelt. Die Kelten*. – Authorized German language ed. - Amsterdam: Time-Life Books, 1997. - (Mythen der Menschheit)

Walton, Evangeline: *Die Vier Zweige des Mabinogi* / Aus dem Amerik. übers. von Jürgen Schweier. - Stuttgart: Cotta, 1995

Wehdeking, Volker: *Fantasy im literarischen Buch- und Medienmarkt*. – Seminarhandout *English Fantasy Novels and their Film Adaptions*. – Stuttgart: Hochschule der Medien, 2002

Weinreich, Frank: *Die Mythologie von Mitteleuropa und ihre primärweltlichen Wurzeln*. – Bochum, 1999. - [http://www.polyoinos.de/tolk\\_stuff/mythmitt.htm](http://www.polyoinos.de/tolk_stuff/mythmitt.htm) (Zugriff: 24.10.2003)

Wood, Juliette: *Die Kelten. Weisheit und Mythos*. – Dt. Erstausg. - Augsburg: Bechtermünz, 2000

## 7.2 Weitere Quellen

Ashe, Geoffrey:

(b) *König Arthur. Die Entdeckung von Avalon*. - Düsseldorf [u.a.]: Econ, 1986

Bellinger, Gerhard J.: *Knaurs Lexikon der Mythologie*. - München: Droemer Knaurs, 2000

(A) *brief timeline of the Celtic people*. – Appalachia Press, 1996, [www.mindtravel.com/gael/time.html](http://www.mindtravel.com/gael/time.html) (Zugriff: 28.7.2003)

Grant, Neill: *Die Kelten* / Illustrationen von Manuela Cappon ... – Nürnberg: Tessloff, 2003. – (Alltagsleben damals)

Harvey, Paul (Hrsg.): *The Oxford companion to English Literature*. – 4. ed. rev. by. Dorothy Eagle. - Oxford: Clarendon, 1967

Heiler, Friedrich: *Erscheinungsformen und Wesen der Religion*. - Stuttgart: Kohlhammer, 1961. - (Die Religionen der Menschheit; 18)

- Henry, Jim: *Evangeline Walton's Mabinogion*. - <http://www.mindspring.com/~jimhenry/review/ew.htm> (Zugriff: 16.11.2003)
- Hetmann, Frederik (Hrsg., Übers.): *Keltische Märchen. Irland, Schottland, Wales, Bretagne*. - Frankfurt am Main : Fischer-Taschenbuch-Verl., 1993
- Höfer, Joseph (Hrsg.): *Lexikon für Theologie und Kirche* / Begr. von Michael Buchberger. Hrsg. von Joseph Höfer. 2., völlig neu bearb. Aufl. - Freiburg im Breisgau [u.a]: Herder, Bde. 4,2 1986
- Hussey, Leigh Ann: *Lady of the Depths. Primal Goddess of Celtic Shamanism*. – 1988. - <http://www.elfhill.com/leighann/writings/Brigit.html> (Zugriff: 24.11.2003)
- Lurker, Manfred: *Lexikon der Götter und Dämonen*. - Stuttgart: Kröner, 1984.
- MacKillop, James: *A dictionary of Celtic mythology*. - Oxford: Oxford Univ. Press, 2000
- Markale, Jean: *Die Druiden. Gesellschaft und Götter der Kelten*. - München : Bertelsmann, 1989
- Sandison, David: *Schwert und Schild. Die Kunst der Kelten* / Aus dem Englischen von Hubert Roth. – Augsburg: Battenberg, 1999
- Schwertler, Otto: *Die Kelten und ihre Vorfahren. Burgenbauer und Städtegründer*. - Augsburg: Battenberg, 1999
- Shippey, Tom A.: *J.R.R. Tolkien. Autor des Jahrhunderts* / Aus dem Englischen von Wolfgang Kreve. - Stuttgart: Klett-Cotta, 2002
- Tolkien, John R. R.: *Der Herr der Ringe. Erster Teil: Die Gefährten; zweiter Teil: Die zwei Türme; dritter Teil: Die Wiederkehr des Königs* / Aus dem Englischen übers. von Wolfgang Kreve. – ungekürzte Lizenzausgabe. – Stuttgart: Cotta, 2003
- Vaughn, John (Hrsg.): *Collier's new dictionary of the English language*. –2. ed. / rev. by Adam Ward. – New York: Collier, 1929
- Vries, Jan de: *Keltische Religion*. - Stuttgart: Kohlhammer, 1961. - (Die Religionen der Menschheit; 18)
- Wilpert, Gero von (Hrsg.): *Lexikon der Weltliteratur. Hauptwerke der Weltliteratur in Charakteristiken und Kurzinterpretationen*. – Stuttgart: Kröner, 1993.

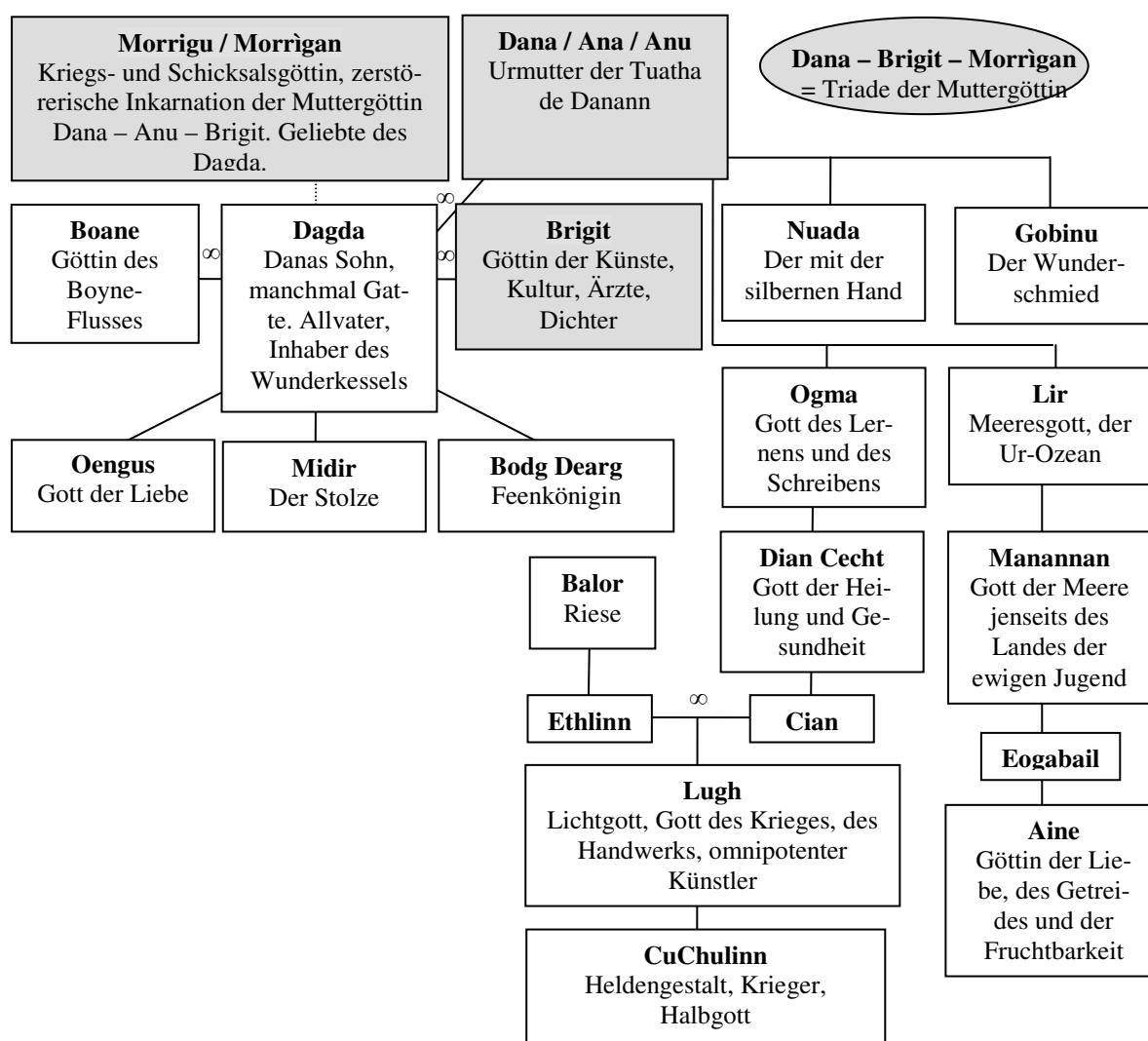
### 7.3 Abbildungsnachweise

Abb. 1, 2, 3: Cover eingescannt / Abb. 4: Keltische Sprachgebiete einst und heute, [pw1.netcom.com/~walshdw/celts.htm](http://pw1.netcom.com/~walshdw/celts.htm) (Zugriff: 1998) / Abb. 5: James S. 65, Gemälde Peter Connolly / Abb. 6: Grant, S. 6 / Abb. 7: Cotterell, S. 97, Illustration von Anon / Abb. 8: *Reise in die Anderswelt*, S. 42, Duncan Baird Publishers / Dänisches Nationalmuseum Kopenhagen / Abb. 9: Cotterell, S. 168, Illustration von Stuart Littlejohn, 1994 / Abb. 10: Cotterell, S. 114, Illustration von Stuart Littlejohn, 1994 / Abb. 11: Tölle, S. 37, National Museum of Scotland / Abb. 12: Cotterell, S. 112, Illustration von James Alexander, 1995 / Abb. 13: Lawhead (a) / Abb. 14: Cotterell, S. 150, Illustration von Alan Lee, Leinwand, 1984 / Abb. 15: Cotterell, S. 113, Archiv für Kunst und Geschichte, London / Abb. 16: Bradley (b)



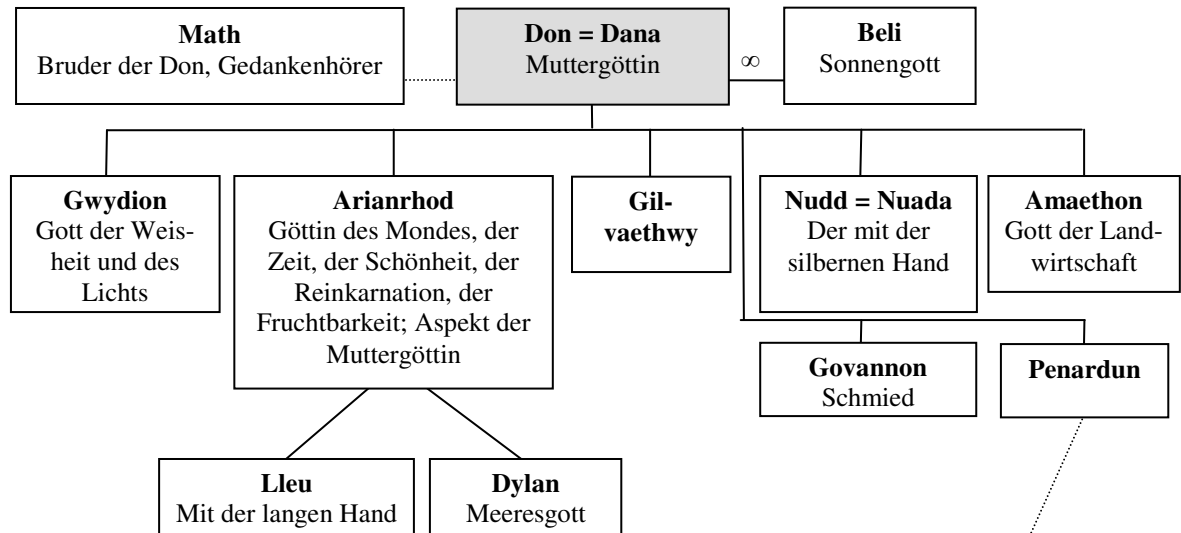
## 8 Anhang: Götterhäuser der Inselkelten<sup>298</sup>

### 8.1 Die wichtigsten irischen Götter

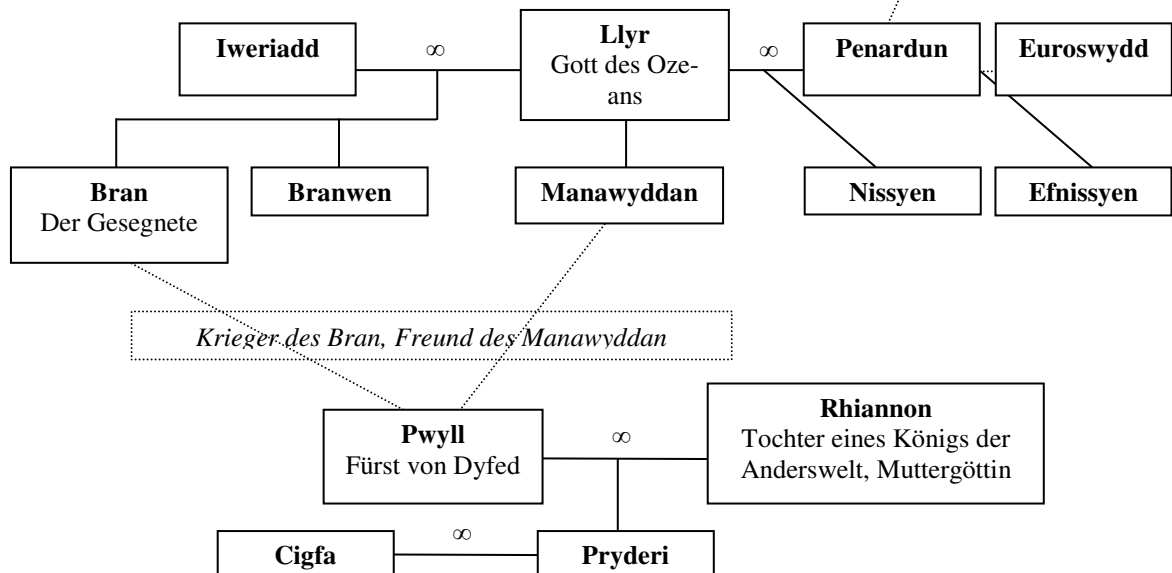


<sup>298</sup> Die folgenden Übersichten wurden zusammengestellt nach Clarus, S. 83 – 85

## 8.2 Das walisische Geschlecht der Don



## 8.3 Das walisische Geschlecht des Llyr



## Glossar

Annwn [An <u>u</u> hn]	Walisische Anderswelt, Unterwelt.
Avalon	Anderswelt, anderer Name Annwns, Glasinsel. Die Heilerin und Fee Morgan soll den sterbenden König Arthur der Legende nach auf die Zauberinsel gebracht haben, von der er in Britanniens größter Not zurückkehren soll.
Banshee	Eigentlich bean sidhe (ir.) = Feenfrau. Ihr Schrei kündigt, auch noch im heutigen Glauben vieler Iren, Schotten, Waliser und Bretonen, den Tod eines geliebten Menschen an.
Boron, Robert de	13. Jh., französischer Dichter, Verfasser der Gedichte <i>Joseph von Arimathia</i> , <i>Merlin</i> und <i>Perceval</i> .
CuChulinn	Irischer Held des → Ulster-Zyklus. Sein Name bedeutet Hund des Culan, da er den mächtigen Wachhund des Schmiedes Culan tötete und sich selbst als Culans Beschützer anbot. Eine Bronze-statue des sterbenden CuChulinn steht im Post Office der irischen Hauptstadt Dublin.
Dame vom See	Zauberin, Herrin von Avalon; der Legende nach wurde der Kelch Avalons von neun Damen vom See bewacht. → Nimue; Morgan le Fay.
Dyfed / Dyved	Südliche Region Wales’.
Exkalibur	Zauberschwert König Artus’, geschmiedet in Avalon.
Fianna, pl. [Ej <u>i</u> nne]	Kriegerbund Irlands, der Anführer der Fianna (= Familie) war Fionn mac Cumal, um den der → Finn-Zyklus entstand. Die Fianna war in Ansehen und Autorität vergleichbar mit den Musketieren Frankreichs.
Finn-Zyklus	Südirischer Sagenkreis um den Anführer der → Fianna.
Fir Bolg, pl.	Irishes Kriegervolk, von den → Fomorii verdrängt.
Fomorii, pl.	Irishes Ungeheuvolk, von den → Tuatha de Danann verdrängt.
Gwynedd [Gui <u>n</u> eth]	Nördliche Region Wales’.
Hallstatt-Zeit	Keltische Kulturperiode, ca. 1000 – 450 v. Chr., typisch sind einfache geometrische Verzierungen und plastische figürliche Motive, etwa von Tieren.
La-Tène-Zeit	Keltische Kulturperiode, ca. 450 – 15 v. Chr., Blütezeit der keltischen Kultur; typisch sind sehr filigrane, verzierte, mannigfaltige Schmuck- und Alltagsverzierungen.
Leipreachán [L <u>e</u> preikaon]	Im irischen Volksglauben kleine lustige Kobolde, die besonders am St. Patrick’s Day den Menschen erscheinen. Wer einen Leipreachán fängt, bekommt von ihm einen Hafen voll Gold. Das Gold verschwindet allerdings, sobald der kleine Kerl wieder in

	Freiheit ist.
Lia Fail [Līe Fajl]	Einer der Gegenstände der → Tuatha de Danann. Stein des Schicksals, sagt er den würdigen König Irlands voraus. Auf → Tara steht heute ein phallischer Stein, der als Lia Fail verehrt wird.
Mabinogi (Singl.), Mabinogion (Pl.)	Älteste walisische Mythensammlung, im 12. Jh. niedergeschrieben, jedoch auf sehr viel ältere Sagen, teils auch prä-keltisch, zurückgehend. 1849 von Lady Charlotte Guest ins Englische übertragen und <i>Mabinogion</i> genannt. Zu den <i>Vier Zweigen des Mabinogi</i> ( <i>Pwyll</i> , <i>Branwen</i> , <i>Manawyddan</i> und <i>Math</i> ) fügte Charlotte Guest noch die vier walisischen Sagen <i>Culhwch und Olwen</i> , <i>Der Traum des Macsen Wledig</i> , <i>Abenteuer von Lludd und Llefelys</i> , <i>Der Traum der Ronabwy</i> und vier bretonische Geschichten um <i>Geraint</i> , <i>Owain</i> , <i>Peredur</i> und <i>Taliesin</i> hinzu. <sup>299</sup>
Malory, Thomas	Ca. 1470, Verfasser des <i>Le Morte D'Arthur</i> .
Monmouth, Geoffrey of	Ca. 1100 – 1155, walisischer Geistlicher, später Bischof in St. Asaph. Verfasser der <i>Historia Regum Britanniae</i> und der <i>Vita Merlini</i> .
Nennius	Um 800, Mönch aus Bangor. Verfasser der <i>Historia Brittonum</i> ( <i>Geschichte der Briten</i> ), einem lateinischen Werk walisischer Herkunft.
Ogham-Schrift	Keltische „Schrift“ auf Steinen, die nur für Namen verwendet wurde; es handelt sich um senkrechte oder schräge Striche, die über, unter oder auf einer waagrechten Linie eingeritzt wurde; ihr Erfinder soll der Gott Ogma sein.
Sidh [Schie]	Hügel, in denen die → Tuatha de Danann leben.
Sidhe [Schie]	Anderer Name der → Tuatha de Danann
Tara	Sitz der Hochkönige von Irland im County Meath. Noch heute sind die Wälle und Gräben der einst bedeutenden Anlage zu sehen. Auf einem der Hügel steht der vermeintlich echte → Lia Fail, der Stein des Schicksals.
Torques	Goldener Halsring aus gedrehten Strängen, meist mit einer Öffnung; charakteristisches Schmuckstück der La-Tène-Zeit.
Tuatha de Danann [Tua de Danan]	Irishes Göttervolk, Volk der Göttin Dana, das unter die Erde verdrängt wurde und dort in Hügeln wundersame Welten erschuf; als Feenvolk bekannt, auch → Sidhe genannt.
Twrch Trwyth [Törk Trith]	Wilder Eber der walisischen Mythologie, wird in der Sage um Culhwch und Olwen gejagt.
Ulster-Zyklus	Nordirischer Sagenkreis um den Helden → CuChulinn.

---

<sup>299</sup> Tölle, S. 78

## Erklärung

Hiermit erkläre ich, dass ich die vorliegende Diplomarbeit selbständig angefertigt habe. Es wurden nur die in der Arbeit ausdrücklich benannten Quellen und Hilfsmittel benutzt. Wörtlich oder sinngemäß übernommenes Gedankengut habe ich als solches kenntlich gemacht.

---

Ort, Datum

---

Unterschrift